

AÇÃO > CAMPEONATO NESCAU: A FINAL VEM AÍ

GAMES

EDIÇÃO ESPECIAL DE

FÉRIAS

46

NOVOS JOGOS

MEGA

SONIC SPINBALL
MORTAL KOMBAT
VIRTUA RACING

CONFIRA AQUI

ALADDIN
A BELA E A FERA
JAMES POND 3

ISTO É

32 BITS!

O VIDEOGAME JÁ PODE TER
ESTA IMAGEM

SNES

MARIO ALL STARS
MORTAL KOMBAT
ART OF FIGHTING
SF2 TURBO
O IMPÉRIO
CONTRA-ATACA
STAR TREK: A
PRÓXIMA GERAÇÃO
PELÉ
PERNALONGA



MEGA E
CD: IMAGENS
INÉDITAS

SEGA
PERTO DA
REALIDADE
VIRTUAL

44
PÁGINAS
COBRIMOS
A SUPERFEIRA DE
GAMES NOS STATES



EDITORA
AZUL

ISSN 104-163000



SUPER

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonômico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave



SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos

SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos video games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO



Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: Lojas Americanas • Mesble • **SP:** Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toys Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinética • G.S.R. • Jotão • Foto Belle Censar • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tity e Video • Paes Mendonça • Ceamar • Bazar Flipper • Video Company • Guedes Cine Foto • Top Color • Adito Audio • Papéis Safra • D'Avd Supermercados • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetagem • Hi-Tech • Brasimac • Tévate! • Fernando's • Ali Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Oliva Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudenteconica • Visdica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alviar • W. Shock • Teleno • Onça Sonora • Foto Oliva Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudenteconica • Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futura • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Casa • Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futura • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Rets • Fotosom • Tamoi's Discos • Casa Assis • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Som • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • Ali Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King João • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Pensão • Vical Games • Galaxian Games • **PE:** Game System • Aty Video • Lojas Versão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt • **DF:** Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joahera e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaque! • Dan Shock • Sakurai Ito • **AL:** M. Shock • Interom • **MA:** Zona Franca

START

COBRIMOS A CES CHICAGO, A MAIOR FEIRA MUNDIAL DE GAMES

SHOTS ESPECIAL



Você vai conhecer o fantástico sistema de 32 bits que os americanos lançam ainda este ano. Saiba também das últimas novidades da guerra entre Sega e Nintendo

MEGA: 25 LANÇAMENTOS

Em primeiríssima mão, as imagens de Jurassic Park para Mega e Sega CD. E ainda Sonic Spinball, Aladdin, Mortal Kombat e outros lançamentos chocantes



SNES: 21 NOVOS JOGOS

Super Mario volta à ativa com três jogos de uma vez. Pra quem curte pancadaria, os lançamentos são totalmente animais: SF2 Turbo, Mortal Kombat, Art of Fighting e World Heroes

ALIEN 3 DEBULHADO FASE A FASE ATÉ O FINAL



NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



SUPER NES

SUPER MARIO All Stars, The Lost Levels, Mario & Wario, Yoshi's Safari	14
LUTA - SF2 Turbo, Mortal Kombat, World Heroes, Art of Fighting	15
O Império Contra-Ataca, Pelé, Pernalonga, Arcus Odyssey e outros	16
Super Bomberman	17
SD Battle Gundam 3	18
The Blues Brothers/Dicas	19

MEGA DRIVE

LANÇAMENTOS SEGA - Sonic Spinball, Virtua Racing, Aladdin, ToeJam & Earl e outros	20
Jurassic Park	24
LUTA - SF2 Champion Edition, Mortal Kombat	26
Tom & Jerry, James Pond 3, Pantera Cor-de-Rosa e outros	27
Best of the Best	28
CD Jaguar	29
Dicas	29

NINTENDO

Alien 3	30
Tiny Toon Cartoon Workshop	32

MASTER SYSTEM

Renegade	34
Slap Shot	35

PC

Comanche Maximum Overkill	36
---------------------------	----

ARCADES

Lethal Enforcers	38
------------------	----

PILOTOS

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

OS DIREITOS DAS IMAGENS DO FILME JURASSIC PARK PERTENCEM A UIP

SUPER NES



MEGA



NINTENDO



MASTER



PC



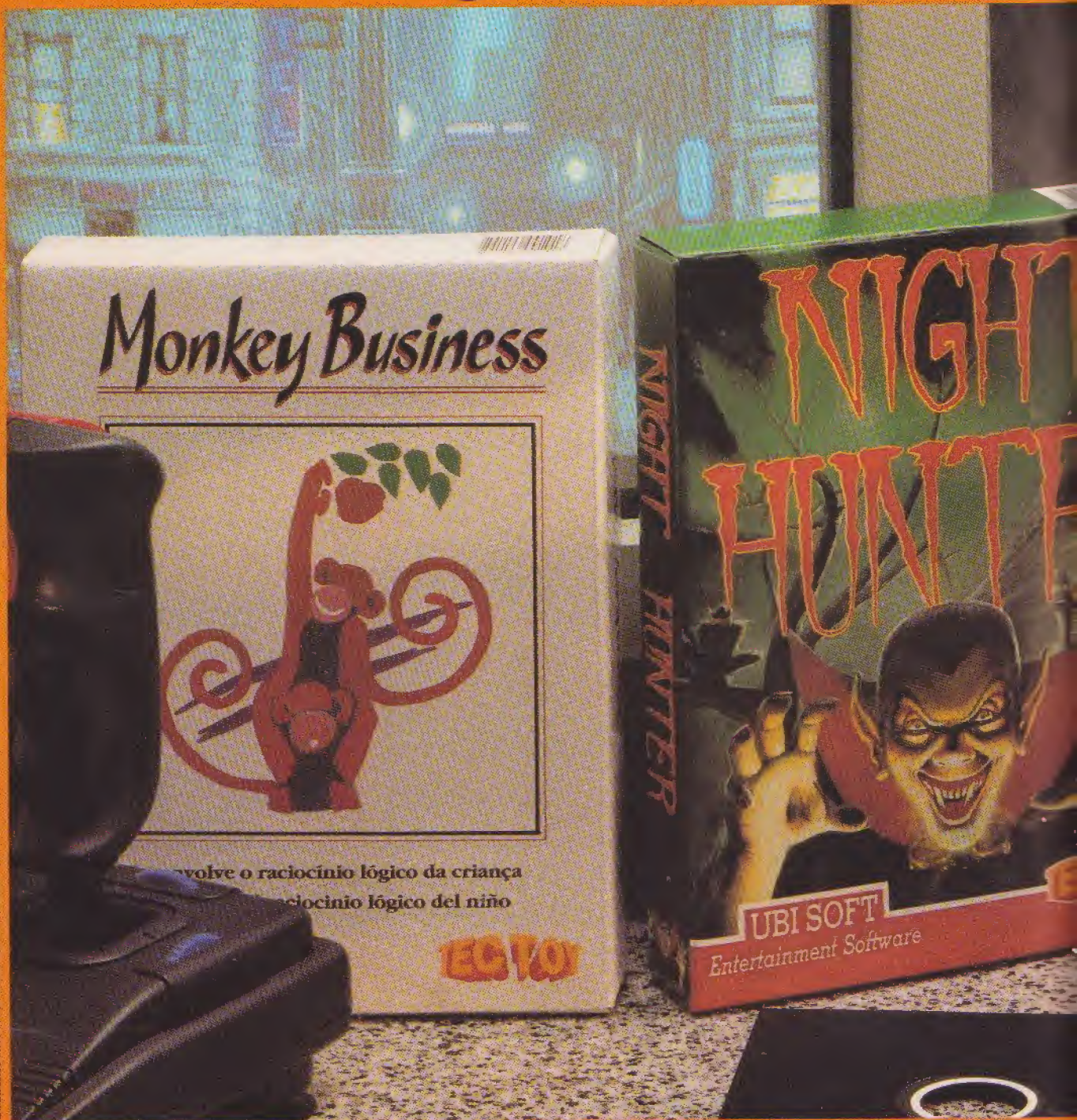
ARCADES



CARTAS As dúvidas dos leitores	6
SOS Nós quebramos o seu galho	6
SHOTS Especial CES Chicago	8 a 11
AÇÃO GAMES CLUBE Compras, vendas e trocas	40
PRÓXIMA EDIÇÃO O que vai pintar no nº 39	42

Deixa a gente brincar

Jimmy Connors Pro Tennis Tour é marca registrada da UBI Soft Entertainment Software. Licenciada pela UBI Soft © 1992. Desenvolvido pela Blue Byte. Pit-Fighter é marca registrada da Atari Games Corporation. Direitos reservados à Tengen © 1991. Programado pela Teque London. Licenciado pela Domark Software © 1992. Os direitos autorais de Rotox são reservados à US Gold Ltd./Creative Materials Ltd. © 1990. Shadowlands é marca registrada Domark Group Ltd. Desenvolvido e licenciado pela Domark Group © 1992. Os direitos autorais de The Gold of the Aztecs são reservados à U.S. Gold Ltd. © 1990. Shadowlands é marca registrada Domark Group Ltd. Desenvolvido e licenciado pela Domark Group © 1992. Os direitos autorais de The Gold of the Aztecs são reservados à U.S. Gold Ltd. © 1990.



Chegaram os PC Games da Tec Toy. Deixe a Tec Toy transformar o seu PC num caça soviético em plena batalha aérea, como em **Mig-29M Superfulcrum**. Ou, quem sabe, no vampiro sedento de **Night Hunter**. Se você prefere o crime organizado, entre na

pele de Don Corleone em **The Godfather** para quem não é mico-de-circo, **Monkey Business** tem sempre um desafio lógico. E tem mais: Rotox, The Gold of the Aztecs, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Shadowlands e Pit-Fighter. Todos com gráficos

Com o seu computador?



...são tão incríveis que vão deixar sua
máquina ainda mais quente.
Deixe a Tec Toy tirar o seu computador
do sério. Deixa, vai?

TEC TOY

...são reservados a Kenetina Software. © 1990/1991. Licenciados pela US Gold Ltd. © 1992. Night Hunter é uma marca registrada UBI Soft. © 1992. MiG-29M é uma marca registrada Domark Group Ltd. Licenciada pela Domark Group Ltd. © 1992. The Godfather é uma marca registrada Paramount Pictures. Licenciada pela Paramount Pictures. Licenciada pela Merit Software. Licenciada pela Merit Software. © 1992. Consulte as especificações técnicas nas embalagens.



STREETS OF RAGE (Mega)

Como passar das mulheres morenas na oitava fase? Tem alguma outra manha no jogo?

DAVID A. DE ANDRADE
Nanuque, MG

Ao enfrentar as garotas, não deixe que elas te coloquem no meio da roda. Bata em uma de cada vez, alternadamente, até detoná-las. Agora, experimente este truque para conseguir mais Continues: na tela em que aparece o Game Over, faça a sequência ←, ←, B, B, B, C, C, C e Start.

SONIC 2 (Master)

Já fiquei mais de três horas tentando achar a saída da segunda fase da Scrambled Egg Zone e nada. Ajudem-me.

MARCOS P. G. TEIXEIRA
Nova Odessa, SP

Olha Marcos, daqui pra frente as fases vão ser ainda mais cabedudas e você vai ter esta dificuldade até o final do jogo. O lance é experimentar os diversos caminhos, memorizando aqueles que não deram certo. Só assim chega-se ao final das fases. A saída desta onde você está empacado fica na parte superior, à direita, logo depois do local em que está a esmeralda.

X-MEN (Mega)

Passando do chefe da segunda fase, dou um soco num interruptor e aí a imagem congela. O que há de errado?

EMANOEL MEDEIROS
Campina Grande, PB

Por acaso seu cartucho é pirata? Se for, é o maior azar: o jogo deve estar com defeito e você dificilmente conseguirá trocá-lo. Se for um cartucho original, vá ao local onde você o comprou, mostre o defeito e tente uma troca.

SPIDER-MAN (Mega)

Como achar a bomba da fase 7? Existe algum truque para escolha de fases?

MURILO OZI C. DE ALMEIDA
Itapetininga, SP

Você tem que derrotar todos os chefes novamente, e só depois é que dá pra achar a bomba. Seleção de fases? Esqueça. Este jogo não tem nenhum truquezinho pra ajudar os pobres jogadores. Lamentamos.

SUPER STAR WARS (SNES)

Qual a diferença entre os modos Easy, Jedi e Brave? aparentemente, os três são iguais.

CARLOS EDUARDO ESTEVES
São Paulo, SP

Estes modos são diferentes apenas no grau de dificuldade. Você não vai encontrar mudanças de cenário, por exemplo.

CHAKAN (Mega)

Não consigo passar da segunda fase do plano da água, fase Elemental. Há um lugar onde não dá pra subir, nem pra descer.

ALISSON S. DE QUEIROGA
Belo Horizonte, MG

O caminho para a saída é por cima: basta usar o poder do superpulo. Já para os outros leitores que nos têm escrito perguntando como sair das fases, um conselho: aproveitem que as vidas são infinitas e fucem tudo de cada fase. Só assim dá pra encontrar a saída.

ROAD RUNNER (SNES)

Socorro! Como conseguir mais vidas e Continues neste jogo?

PABLO H. M. CARVALHO
Belo Horizonte, MG

Publicamos uma estratégia completa para este jogo na edição 24, Pablo. Lá, você vai ficar sabendo que cada duas bandeiras vermelhas que pegar valem um Continue, e cada duas roxas dão uma vida extra. Consulte também a superdica na seção de SNES.

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Qual é a estratégia para derrotar o Sagat usando o Honda? Qual o código secreto que devo usar depois de derrotar todos os chefes?

CARLOS F. A. FERREIRA
São Paulo, SP

Pule para cima do Sagat usando o soco forte. Na sequência, use o chute forte pra deixar o cara tonto. Depois, com o soco médio, jogue-o longe. Repita a operação até detonar com o cara. Agora, esta de código secreto depois de derrotar todos os chefes é a maior viagem. Já mais ouvimos falar disso.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Qual é o truque para fazer seleção de fases neste jogo?

ALEXANDRE R. SPOSITO
São Paulo, SP

Na tela de apresentação, faça esta sequência de comandos: B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A e Start. Faça todos estes comandos rapidinho, somente enquanto dura a tela de apresentação. Se o truque der certo, aparecerá uma tela perguntando para que estágio você quer ir. Ao começar o jogo, você também vai ficar com 10 vidas. Moleza, hein?

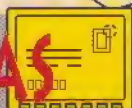
STREET FIGHTER 3 (Nintendo)

Quais são os comandos para fazer o "tostex" do Bison? Existe também o SF1 para Nintendo?

LUIZ GUILHERME V. POUBEL
Rio de Janeiro, RJ

O nome mais comum deste golpe é torpedo de fogo, Luiz. Para dá-lo, você tem que usar os comandos para trás dois segundos, para a frente + botão de soco. SF1 nunca foi lançado para Nintendo.

CARTAS



SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

GERAÇÃO

Um Mega Drive com Mega CD já é um equipamento de 32 bits, ou melhor, de quinta geração?

ALLAN H. MEDEIROS
Ourinhos, SP

O Mega CD é apenas um acessório do Mega Drive. Allan. Isso não muda as características do console, que é de 16 bits e quarta geração.

GAME GENIE

O Game Genie de Mega funcionará no Mega Drive 2 e no Mega CD?

RODRIGO B. RITZEL
Novo Hamburgo, RS

O Mega 2 é um equipamento japonês e não podemos afirmar se o Game Genie (que é um acessório americano) funcionará nele. Quanto aos jogos em CD, Rodrigo, tá na cara que é impossível: como você vai colocar um disco no Game Genie???

SUMMER CHALLENGE

Vi este jogo para PC e gostaria de saber se há algo parecido para o Mega Drive.

JÚLIO D. TABARIN
S.J. da Boa Vista, SP

Tem sim, Júlio. O jogo chama-se California Games e não deve ser difícil encontrá-lo nas locadoras.

MEGA DRIVE 2

Pedi para a minha mãe comprar um Mega Drive 2. Será que eu fiz a escolha certa?

ANDRÉ JULIANO EGER
Paranaíta, MT

O Mega Drive 2 está à venda só no Japão. Ele tem um design totalmente novo, joystick de seis botões e um ótimo preço. Mas se você comprá-lo, praticamente só poderá usar cartuchos japoneses, o que não é muito bom. Pense nisso.

CENSURA

Cada vez mais, os jogos estão tendo cenas de violência. Ouvi

dizer que, por causa disso, a venda pode ser proibida para menores. Verdade?

AYRTHON R. LUCIANO
Mauá, SP

Realmente, os fabricantes de videogame estão discutindo se devem ou não colocar uma advertência para certos jogos com alto grau de violência. O objetivo não é proibir a compra para menores de 18 anos, mas avisar o consumidor que ele pode estar comprando algo muito violento para a sua idade (ou a de seus filhos). Por isso, não estranhe se você vir esta advertência em um cartucho futuramente.

VOCÊ NUNCA VIU NADA IGUAL!

13 CHEGAMOS, GALERA! AQUI ESTÁ O DESFI- LADEIRO!

DIÁRIO DE CAPÍTULOS

Inteligência: _____	Ataque: _____	Energia: _____
Inteligência: _____	Ataque: _____	Energia: _____
Inteligência: _____	Ataque: _____	Energia: _____
Inteligência: _____	Ataque: _____	Energia: _____

ESPECIAL RPG
O JOGO EM QUADRINHOS

RICHA DE PERSONAGEM

EQUIPAM



© 1993 Os Trapalhões * Cesar Sandoval

Pela primeira vez nos quadrinhos, o jogo onde você manda na história.

Use sua esperteza e sorte.
No RPG, o Jogo de Interpretação de Papéis, você é o herói da aventura.
Para jogar, só precisa da cartela e do dado, que vêm na revista.
Conforme os números do dado, a história toma caminhos diferentes.
Como se fossem várias aventuras numa só, com final de sucesso ou não.
Só depende de você.
Pegue já o seu e boas jogadas.

52 PÁGINAS NAS BANCAS



MAFAS DAS **Ter**
o melhor do mundo
13 milhões
de Genes
vendido
nos Estados

Ter
13 milhões
de Genesis
vendidos
nos Estados
Unidos

Na histórica batalha pela liderança do mercado americano, a Sega está levando vantagem este ano. Tudo indica que, em 1993, o Genesis está vendendo mais do que o Super NES nos Estados Unidos.

O começo de tudo foi no Natal passado, com o lançamento do Sega CD. O novo hardware da Sega tem sido o maior sucesso entre os americanos, e inclusive aumentou a procura pelo Genesis. E que os americanos pensam assim: já que o CD é o futuro do videogame, vamos comprar um Genesis porque ele já tem um CD-ROM. É a Nintendo deve lançar o dela só no ano que vem. Então, ponto para a Sega!

A fabricante está com a maior moral nos Estados Unidos também por outros motivos. O aumento do número de empresas licenciadas para fazer jogos para Genesis — incluindo Capcom e Konami — é um deles. A imagem da empresa como produtora de tecnologia de ponta ficou ainda mais forte depois do Activator e Sega VR (veja matérias nesta página). E até o portátil Game Gear está no maior embalo e começa a ofuscar o sucesso do Game Boy. Os especialistas do mercado acham

A SEGA ESTÁ DOMINANDO O MERCADO AMERICANO COM AS VENDAS DO GENESIS, O SUCESSO DO SEGA CD E NOVIDADES NA ÁREA DE REALIDADE VIRTUAL. MAS, NESTA FÉRIA, A GUERRA DOS VIDEOGAMES FOI MUITO ALÉM DA RIVALIDADE ENTRE SEGA E NINTENDO. SURTIU O 3DO, PODEROSÍSSIMO E REVOLUCIONÁRIO VIDEOGAME AMERICANO PARA ESQUENTAR AINDA MAIS. ESTÁ BRIGA. E O CD-I DA PHILIPS TAMBÉM MOSTRA QUE ESTÁ CRESCENDO E QUER UM PEDAÇO DO BOLO. ESTES FORAM OS PRINCIPAIS FATOS DO CONSUMER ELECTRONICS SHOW, FEIRA REALIZADA DE 3 A 6 DE JUNHO EM CHICAGO. NOS EUA.

COBERTURA DE

A black and white photograph showing a hand holding a shoe. The shoe is positioned vertically, with the sole facing the viewer. The sole has a distinctive red stripe running down the center. The side profile of the shoe is visible, showing a dark upper and a light-colored midsole. The background is a bright, solid yellow.

Sega VR: um mergulho no mundo do videogame

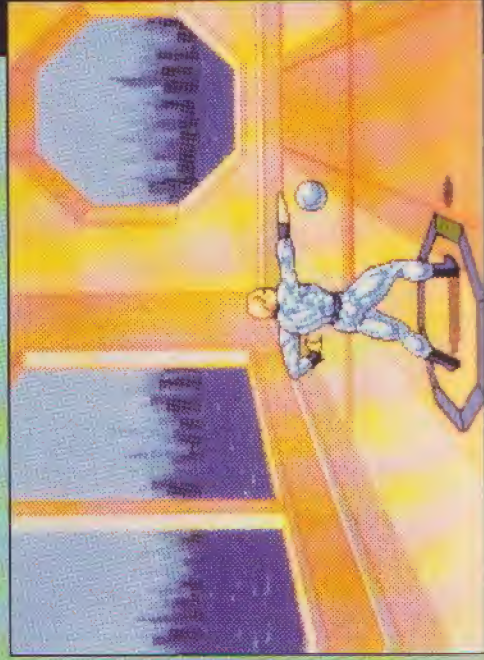
Já está próximo o lançamento do Sega VR, acessório para o Mega Drive que leva a realidade virtual para dentro de casa. O aparelho é semelhante a um óculos – só que, em lugar de lentes, tem telas de cristal líquido que projetam imagens tridimensionais. Fones de ouvido também fazem parte do acessório, para reproduzir som estéreo sincroniza-

Já está em lançamento nos Estados Unidos o revolucionário acessório que substitui o joystick. É o Activator, capaz de transportar para o game os movimentos que o jogador faz com seu corpo. Comele, jogar game virá aula de aeróbica. Ninguém poderá dizer que game é inativo só faz exercício com os dedos...

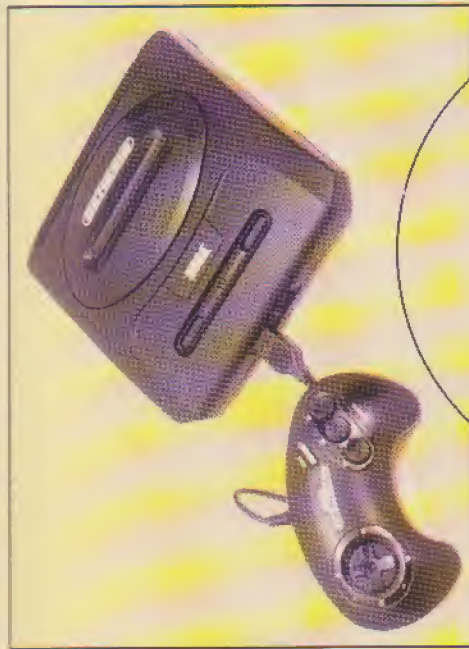
Desenvolvido para ser colocado sobre o chão, o acessório é um polígono de plástico com oito lados e cerca de um metro de largura. Fei-

metro de largura. Feixes de raio infravermelho saem do Acetivator em linha reta, paralelamente ao eixo do jogador (que fica bem no meio do poligono). Conforme ele move a cabeça, os raios para fora, os raios infravermelhos são bloqueados. Este bloqueio é captado pelo acessório e transforma-se num movimento do personagem do jogo.

Activator po-



GENESIS E SEGA CD COM NOVO DESIGN



Novo Genesis: mais compacto e com Sonic 2

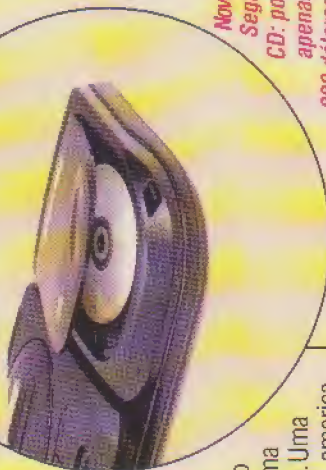
Assim como os consoles da Sega no Japão, o Genesis e o Sega CD também sofreram modificações no design e simplificações internas. No caso do CD-ROM, houve uma grande redução de preço. Uma grata surpresa para os americanos, já que até então a Sega negava categoricamente que reduziria ainda mais o preço do Sega CD.

O novo Genesis, que começou a ser vendido em junho por 129 dólares, ficou mais compacto e vem agora com o cartucho *Sonic 2*. O joystick que acompanha o aparelho é o mesmo de antes, com três botões.

O novo Sega CD, assim como seu irmão japonês, foi totalmente redesenhado. O mecanismo "gaveta" de colocação de discos foi substituído por um mais simples, de tampa, e com isso o preço

despencou para 229 dólares. A parte frontal do aparelho ficou sem aquelas luzes (leds) da versão antiga, o que também ajudou a barateá-lo. E o sistema de encaixe do CD-ROM ao Genesis também mudou: agora, os aparelhos ficam lado a lado. A nova versão do aparelho começa a ser vendida em agosto nos Estados Unidos.

Tanto o novo Genesis como o novo Sega CD são totalmente compatíveis com os aparelhos, cartuchos e acessórios anteriores.



Novo Sega CD: por apenas 229 dólares!

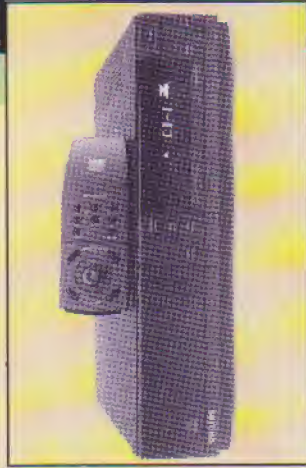
CD-I DA PHILIPS TAMBÉM CRESCER

Desde outubro de 1991, a Philips comercializa um sistema interativo de Compact Disc - o CD-I. O aparelho é compatível com discos de áudio, de vídeo e também CD-ROM de jogos. Naquela época, o lançamento parecia ainda um pouco avançado para o consumidor americano. Mas agora, com outras empresas entrando no mundo do CD, o aparelho da Philips ganha nova força.

O CD-I não é nada barato: cerca de 600 dólares nos Estados Unidos. Mesmo assim, já existem 2 milhões de aparelhos instalados nos lares de 19 diferentes países. A lista de softwares para ele já tem um tamanho respeitável: 100 títulos, incluindo games, filmes e até uma enciclopédia.

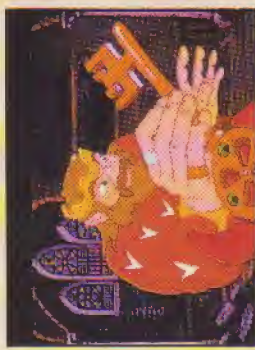
Esta lista vai ganhar importantes reforços este ano. A Philips conseguiu a licença para fazer versões de jogos com dois personagens da Nintendo: Link e Zelda. Os jogos serão *Link: The Faces of Evil*, onde o destemido herói tenta livrar sua ilha do mal; e *Zelda: The Wand of Gamelon*, jogo em que a conhecida personagem luta para resgatar seu pai.

E a bda safra não pára por aí: a LucasArts promete para o final deste ano o jogo *Rebel Assault*, continuação da saga de *Star Wars*. O game



CD-I: fortalecido com novos jogos

terá vozes, gráficos tridimensionais e até videocliques com a trilha original de *Star Wars*. Outros games previstos: *Caesar's World of Boxing*, com imagens de lutadores reais; e *NFL Football Trivia Challenge*, de futebol americano.



Cena do game com Zelda, personagem licenciada pela Nintendo



NFL Football: imagens reais

JOYSTICK DE SEIS BOTOES CHEGA EM SETEMBRO

Enquanto os japoneses já se divertem com o novo joystick para Mega Drive, com seis botões, os americanos só terão este privilégio em setembro - quando sair o tão esperado *Street Fighter 2 - Champion Edition*. A posição dos botões, organizados em duas fileiras, garante jogabilidade rápida e precisa. O preço estimado para o novo controle é de 20 dólares. A Sega pretende lançar, ainda em setembro, um joystick modelo arcade também com seis botões. O jeito é segurar a ansiedade e esperar mais dois meses.



Novo joystick? Para os americanos, só em setembro...

do aparelho o jogador terá a sensação de estar dentro do game. Os cenários, objetos e pessoas criados pelo videogame parecerão reais - daí o nome de realidade virtual ou artificial.

Quatro games serão lançados junto com o Sega VR, todos aproveitando as emoções da velocidade e cenários de 360 graus. *Nuclear Rush*, que acompanhará o aparelho, simula uma batalha contra robôs; *Iron Hammer* e *Matrix Runner* são jogos espaciais; e *Outlaw Racing* é um game de corrida.

NINTENDO JOGA TUDO EM SUPER MARIO

A parada está dura para a Nintendo este ano. Afinal, sua arquiinimiga Sega está com muitas novidades e um fôlego de dar inveja.

Sem poder

contar ain-

da com o

CD ROM

para Super

NES, que

só sai no final

deste ano ou ini-

cio de 1994, a

Grande Nestá concentrando

sua estratégia no lançamen-

to de jogos. Títulos quentes

de esporte, um novo game

para o FX e uma enxurrada de

novas versões com o legendário

Super Mario são suas armas para a

briga deste ano.

Os números da Nintendo conti-

nuam gigantescos. No último ano,

ela faturou 5,5 bilhões de dólares

em todo o mundo. Seus cartuchos

campeões em vendas foram Star

Fox (1,7 milhão), Mario Paint, Super

Mario Kart e The Legend of Zelda -

A Link to the Past, todos com mais

de um milhão. A Nintendo faz ques-

tão de lembrar que continua líder

mundial no mundo dos videogames,

mas cresceu apenas 13% no último

ano. E a Sega, sua rival de morte,

cresceu quase 100%.

Na feira de Chicago, a

Nintendo não declarou suas

metas para 93. Quantos Super NES

ela acha que vai vender no mercado

americano? Mistério. A empresa

está muito quieta. O que será

que ela anda aprontando?



MARIO, FX E JOGOS DE ESPORTE

Mario poderia ir para o livro Guinness de recordes como "personagem de videogame mais famoso do mundo". Em 93, ele completou a marca de 100 milhões de cartuchos vendidos, juntando todas as versões para 16 bits, 8 bits e Game Boy. A Nintendo aposta mais uma vez no carisma deste encanador baixinho e bigodudo e, para conse-

guir bons resultados este ano, está lançando uma verdadeira enxurrada de jogos com ele.

Super Mario All Stars, para Super NES, é um cartucho com quatro aventuras de uma vez. Será lançado em agosto. Yoshi's Safari, para

jogar com a bazuca Super Scope, é um jogo de tiro com a dupla dinâ-

mica Mario e seu dinossauro. Pro-

gramado também para agosto. E

tem mais: Mario and Wario, game

tipo quebra-cabeça pra jogar com

o mouse. Mas este fica só pra se-

tembro. E ou não é um enxurrada?

Outro jogo nobre que a Nintendo

está programando é NHL Stanley

Cup, um game de hóquei com visu-

al chocante e muita movimentação.

Previsto para novembro.

Ainda no setor de espor-

tes, será lançado

(ainda

precisa)

Ken Griffey's

Major League

Baseball, usan-

do todos os recur-

sos do modo gráfico

do Super NES para deixar o game

realmente chocante. Só em dezem-

bro é que a Nintendo lançará o

segundo jogo com seu super chip

FX. Ele se chamará FX Trax e será

sobre corrida de automóveis.

NINTENDO 8 BITS DE CARA NOVA

Além de encerrar as férias de

Mario e Companhia, a Nintendo re-

solveu convocar um velho guerreiro

para sua balança no mercado

americano: o Nintendo 8 bits. Ele

vendeu 60 milhões de unidades em

todo o mundo - sem contar outros

milhões de imitações não autoriza-

das que rolaram por aí.

O querido Nintendinho terá, a

partir de outubro, um visual com-

pletamente novo e cor cinza metá-

lico. Parece até um videogame da era

espacial. Na versão mais barata,

com apenas um joystick e sem car-

tucho, ele deverá custar 50 dólares.

Na versão completa, com dois

joysticks e um cartucho Super Mario

3, o preço deverá ser de 90 dólares.

A Nintendo anuncia o lançamento

de 30 jogos novos para o console

em 93. Um deles é Tetris 2, que pela

fama até dispensa comentários. Ou-

tro é Kirby's Adventure, estrelado

por um curioso personagem já co-

nhecido do Game Boy. Kirby é mul-

to rápido e furioso.

A estratégia de relançar o

Nintendo 8 bits não deixa de ter um

certo risco. Pelo menos nos Esta-

dos Unidos, as vendas deste con-

sole estão caindo a cada ano. Acon-

tece que o preço dos videogames

de 16 bits está chegando perto da

faixa dele, o que leva muita gente a

acabar comprando um Super NES

ou Genesis logo de uma vez. Os

produtores de software já não en-

xergam o 8 bits como a galinha dos

ovos de ouro de antes e reduziram

seus investimentos na área. Resul-

tado: poucos jogos, custando qua-

se o mesmo que os de 16 bits.

Resta esperar para ver se a Nintendo

conseguirá bons resultados com

esta estratégia, enquanto a concor-



Novo Nintendo 8 bits: o console mais barato do mercado

VEJA MAIS DETALHES
SOBRE OS LANÇAMENTOS DA
NINTENDO NA SEÇÃO SNES

3DO, UM PÁREO DURO PARA OS OUTROS VIDEOGAMES

Em nossa cobertura da CES de janeiro você já ficou ligado no surgimento de um novo videogame: o 3DO. Naquela ocasião, pouco havia para ser dito sobre ele. Mas nesta feira de Chicago já deu pra ver o que vem por aí. O 3DO Interactive Multiplayer é um novo padrão de videogame com CPU de 32 bits, com som de altíssima fidelidade e imagens tridimensionais. Ele só utiliza jogos em CD e tem uma velocidade de processamento 50 vezes maior que os videogames e computadores pessoais. Seu lançamento no mercado americano está previsto para outubro, por um preço que varia entre 600 e 700 dólares.

Na verdade, 3DO é mais do que um videogame. É um equipamento multimídia, que além de jogos imagináveis tem capacidade para rodar CDs de áudio, áudio e vídeo e também de fotografias. Sua criação é fruto da união de cinco grandes empresas: AT&T, Time Warner, MCA, Electronic Arts e Matsushita, todas dos Estados Unidos.

Há outras 300 empresas envolvidas no projeto, desenvolvendo jogos de todos os tipos, programas educativos, produções de áudio e vídeo. Até

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CPU	RISC de 32 bits
	12 milhões de cores
Processador gráfico	50 vezes mais veloz que os videogames e computadores pessoais
Resolução gráfica	de 640 x 480 pontos
Som digital	de alta fidelidade
Proteção	de 30 quadros de imagem por segundo

O licenciamento do 3DO está sendo produzido por empresas licenciadas, Panasonic Sharp. Atualmente, elas estão concorrendo para ver quem apresenta o console mais sofisticado e barato. Quem vencer a parada deverá ter exclusividade na produção do 3DO.

Bom, até agora você já entendeu que o 3DO é uma verdadeira central doméstica de diversões eletrônicas. Um equipamento que pode ser usado quando você estiver a fim de ouvir um som, assistir um filme em CD de áudio e vídeo, estudar com software educativo e, o que é ainda mais legal, jogar games diferentes de tudo o que já se viu. Aí vai uma pequena amostra de seus primeiros jogos. Eles são de deixar qualquer um com a boca escancarada.



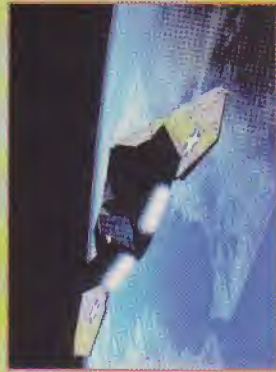
Protótipo da Panasonic para o 3DO: até o design é revolucionário



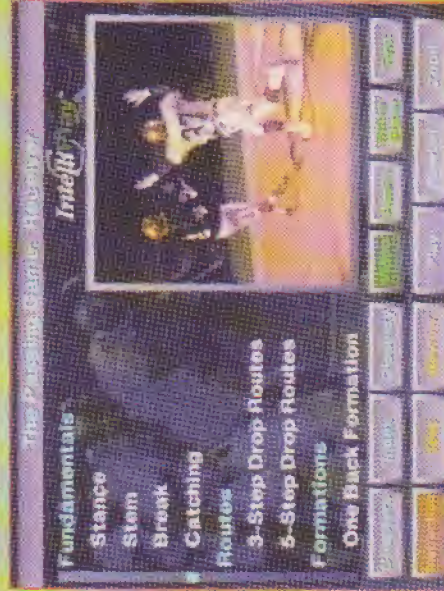
Dá pra imaginar que Road Rash ficaria assim? Muita velocidade, gráficos de desenho animado e um realismo animal



Este é um dos programas educativos em desenvolvimento para 3DO: The Animals, da The Software Toolworks. Pra você estudar brincando



Saca o visual de Shockwave, jogo da Electronic Arts. Descubrem a franquia, mas Star Fox parece brincadeira de criança



Repare no tamanho do menu e na alta definição gráfica de Intelliplay Football, da Intelmedia



Que tal este visual futurista para Star Trek - a Próxima Geração? Sem comentários

GRANDE

2º CAMPEONATO BRASILEIRO

As 12 maiores feras do games, em todo o país, que se classificaram para as finais do campeonato vão se encontrar cara a cara no Play Land, do Playcenter, em São Paulo.

A batalha começa com a semifinal no dia 24 de julho, quando cada carinha vai mostrar que é realmente bom em uma categoria: MASTER, MEGA, NINTENDO ou SUPER NES.

No dia 25 pinta a grande final com os carinhas se enfrentando em todas as categorias. Desse pega alucinante é que vai sair a classificação e os verdadeiros campeões de 93.

PERDER ESSA VAI SER GAME OVER, NA CERTA!

FINAL!

O NESCAU DE GAMES

ISSA É DE RREPIAR!

ÇÃO:

APOIO:

PATROCÍNIO:



novotel



NOVIDADES PARA SNES

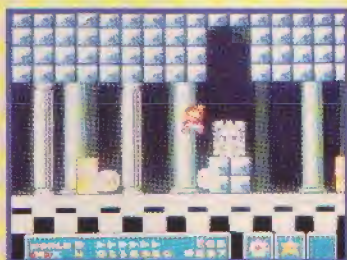


NINTENDO ATACA DE MARIO

O lançamento do filme *Super Mario Brothers* nos States, em 28 de maio, serviu de pretexto para a Nintendo armar uma verdadeira avalanche de jogos com o internacionalmente famoso Mario. Pelo andar da carruagem, a empresa espera que o filme seja um enorme sucesso de bilheteria. E que os games com Mario vendam como nunca.

4 em 1

O fato é que as novidades da própria Nintendo são poucas e fracas. Mario é a estrela absoluta. Ele ganhou o primeiro cartucho com quatro jogos da história do Super NES. É *Super Mario All Stars*, um 4 em 1 com *Super Mario Brothers 1*, 2 e 3 e *The Lost Levels*, que saem em agosto. Os três primeiros são versões fiéis dos games para Nintendinho. *The Lost Levels* é o mais legalzinho, com as fases "escondidas" das outras aventuras do encanador. Mario ainda é o personagem mais conhecido dos games. Se você é do time que curte o italiano baixinho, aproveite. Os games seguem o mesmo esquema de aventura de sempre.



Super Mario 3 para SNES? Yes!



The Lost Levels, já apelidado de *Super Mario 5*. Que maldade!

MARIO E WARIO

Um game que mistura estratégia e aventura. O baixinho se mete em milhares de encrencas e armadilhas preparadas pelo maligno Wario. Você deve protegê-lo, guiando um tipo de anjo para livrá-lo dos problemas. *Mario e Wario* foi feito de encomenda para o mouse, acessório que saiu junto com *Mario Paint*. Se você não tem o ratinho, tudo bem. O cartucho tem lançamento previsto para setembro e, ao comprá-lo, o mouse vem junto.



Mario ou Wario? *Mario e Wario*: game de estratégia que sai em setembro

YOSHI'S SAFARI

Mais Mario. O encanador e seu fiel dino, Yoshi, precisam salvar a princesa das mãos de Bowser. São doze fases repletas de ação, com tiros e mais tiros. Afinal, *Yoshi's Safari* é o primeiro

game com Mario para a Super Scope, a pistola do Super NES. Sai em agosto.



Mario na pistola? É *Yoshi's Safari*

NHL STANLEY CUP

O quê? A Nintendo está perdendo tempo com um game de esporte? Calma gente, a coisa não é bem assim. *NHL Stanley Cup* é legal.

Visualmente o game é um araso. A perspectiva é legal, os jogadores têm movimento próprio e as cores apresentam um contraste leve e de bom gosto.

A única questão que permanece no ar é a jogabilidade. Não adianta nada um game de esporte ser bonito, ter milhares de opções e falar não sei quantas línguas se a sua jogabilidade não for perfeita. Pode parecer estranho, mas *NHL Stanley Cup* é o game que mais promete entre os anunciados pela Nintendo na CES.



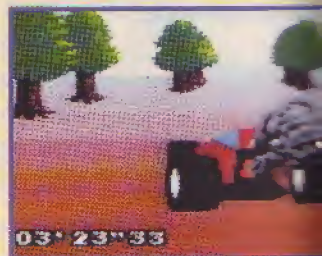
A perspectiva é a grande sacada deste jogo de hóquei da Nintendo

NOVO FX DECEPCION

Fizeram a maior festa em nome de FX Trax, o próximo lançamento da Nintendo a incorporar um revolucionário chip que leva Starfox à perfeição. A se julgar pelo que foi mostrado na CES, *Trax* é uma piada de mau gosto.

O game é um simulador de corrida supernormal. OK, a velocidade impressiona. Mas e os gráficos? Os gráficos nem parecem produzidos com o FX. Falta definição, falta beleza.

Só há uma explicação aceitável: o cartucho apresentado estava apenas 40% completo. Talvez, bem, até dá pra engolir esta explicação, cá entre nós, se o jogo não estava pronto, porque tanta festa? Será que a Nintendo sente prazer em surpreender o mundo? Esperamos que sim. Sericamente.



03'23"33



07'93

FX Trax virou uma incógnita. pode ficar do jeito que está. aguardar a versão definitiva...

STREET FIGHTER 2 TURBO

A Capcom faturou os tubos com todas as versões de seu maior clássico, *Street Fighter 2*. Logo que a empresa anunciou o lançamento da versão Champion Edition para Mega, os Super NES-maníacos ficaram rancidos. Mais que depressa, a Capcom lançou um refresco para aplacar a fúria toda.

Street Fighter 2 Turbo sai em julho, com 10 Mega de memória. O game é muito ao SF 2 Turbo dos arcades. O legal é que dá para jogar com os clássicos. Portanto, nada de choradeira: você vai lutar com Bison, Sagat, Vega e Balrog no seu SNES.

Cuidado com as imitações baratas. Ou seja, fique atento à pirataria. Desde o final de maio circulam uns SF 2 Turbo por aí. São exagerados e têm defeitos de execução. O game da Capcom é demais. É melhor que o SF 2 normal para Mega e parece duro para a versão Champion Edition para Mega. Sem nenhum tipo de erro de sprite...

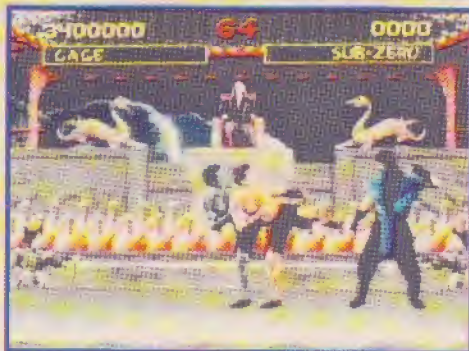


Turbo: mais um clássico de luta

MORTAL KOMBAT

Este é, com certeza, o game mais aguardado do ano para Super NES. A gente sabe umas dez ligações por dia perguntando a mesma coisa: quando é que sai *Mortal Kombat* para Super NES? Galera, eis a resposta: a versão da SNK para o arcade vai sair em setembro. Entendido?

Mortal Kombat tem movimentos estranhos mas superlegais e golpes totalmente animais. A versão para Super NES promete. Afinal, quem já tem *Street Fighter 2* pode encarar mais um jogão de luta boa. Resgate o seu instinto assassino. E mande ver.



Animal? Não, *Mortal Kombat* é desleal

PANCADARIA TOTAL

Round One, Fight! Se você é fã de games de luta, este ano é todo seu. Quatro maravilhosos jogos de pancadaria para Super NES vão sair até o final do ano. São eles: *Street Fighter 2 Turbo*, *Mortal Kombat*, *Art of Fighting* e *World Heroes*. Fique esperto!

WORLD HEROES

O game da SNK que fez a cabeça da mocada que curte o Neo-Geo está migrando para o 16 bits da Nintendo. A Sunsoft resolveu encarar o desafio e lança, também em setembro, a versão de *World Heroes* para SNES.

Pelo pouco que a empresa mostrou em Chicago, o game será demais. Golpes, cenários e outros detalhes estão muito parecidos com o game original para Neo-Geo. Será a Sunsoft capaz de fazer também *World Heroes 2*? E aquela magia de caravela? Cartas para a redação.



World Heroes entra direto para a galeria dos grandes games de pancadaria para SNES

ART OF FIGHTING

Qual é a verdadeira arte da luta? A SNK tentou mostrar ao mundo como dar porrada. E se deu bem. *Art of Fighting* foi um dos primeiros games de Neo-Geo a impressionar a galera.

A Takara resolveu trazer *Art of Fighting* ao Super NES. O cartucho, com 16 Mega de gráficos chocantes, será lançado nos States em dezembro. Belo presente de Natal, não?



Robert Garcia estrela *Art of Fighting*

OS GAMES MAIS ESPERADOS DO ANO

Como de costume, a CES (Consumer Electronics Show) de Chicago deixou todo mundo babando. Dezenas de games serão lançados até o final do ano. Muitos só sairão pertinho do Natal. Confira alguns que chamaram bastante a nossa atenção. Muita coisa ficou de fora desta lista por falta de espaço. É game demais!!!

PELÉ (Accolade)

Depois de Ayrton Senna, chegou a vez de Pelé entrar para os games. Vamos ver se o game não estraga a imagem do rei. Este game deve pegar carona na febre por futebol nos States, país-sede da Copa de 94. Lançamento previsto para dezembro.



Pelé volta a campo. Só em game...

CLIFFHANGER (Sony)

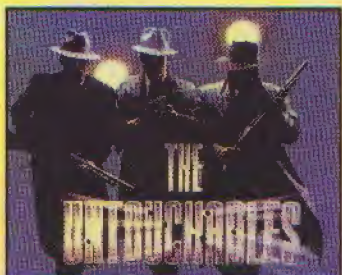
O último filme de Sylvester Stallone vai para o cartucho. E o resultado parece ter ficado legal. Muita ação e um ritmo maluco. *Cliffhanger* sai em novembro, junto com *Last Action Hero*, baseado no último filme de Arnold Schwarzenegger.



Pronto pra suar? *Cliffhanger* vem aí

THE UNTOUCHABLES (Ocean)

A Máfia, como no filme *Os Intocáveis*, de Brian De Palma. Ação intensa e muita sacanagem. Cuidado: com a máfia não se brinca. Tiros e mais tiros.



Os gráficos não impressionam. Mas vale pela diversão. Uma boa pedida!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Spectrum Holobyte)

Mais uma especialista em games para PC que começa a fazer jogos para videogame. *Star Trek* tem tudo para apaixonar os fãs. Gráficos de deixar Spok de orelha deitada! Para outubro.



Star Trek: ficção científica de alto nível

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO? (Hi Tech)

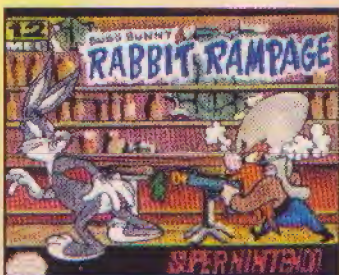
Depois de deixar PC-maniacos e Megalunáticos doidinhos da Silva, Carmen debuta no SNES. Diversão inteligente para quem não tem medo de pensar. Para setembro.



É preciso pensar para achar Carmen

RABBIT RAMPAGE (Sunsoft)

Pernalonga faz a sua primeira aparição no SNES. 12 Mega de gráficos de desenho animado e ação intensa. Ótimo presente de Natal.



Gaguinho e Pernalonga: Quem levará a melhor?

BEETHOVEN (Hi Tech)

Beethoven é aquele cachorrão simpático que estrela o filme do mesmo nome. Tudo indica que o game será melhor que a fita. Ação com bom humor. Vasculte por entre latas de lixo, escale telhados e divirta-se com "o melhor amigo do Homem". Mas só em outubro.



Grandinho o cão, hein? É Beethoven

ROCKY RODENT (Irem)

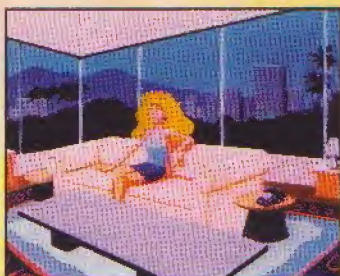
Será um homem, um animal ou um foguete? Um pouco dos três. *Rocky Rodent* é o maior barato. Seu cabelo se transforma e gruda nas plataformas. É muito legal. O game deve sair em outubro com gráficos maravilhosos.



Rocky Rodent: um game que vai deixar muita gente de cabelo em pé

BARBIE (Hi Tech)

Você quer dizer que vai sair outro game com Barbie, a boneca? Na mosca. E tem mais: o jogo não só é engraçado como divertido. E tem gráficos legais pacas.



Barbie em sua cobertura milionária

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (LucasArts)

Super *Star Wars* é um dos melhores games para SNES de todos os tempos. Com gráficos chapantes, música inesquecível e movimentação nota 10, o game já virou clássico. Se já era bom com 8 Mega, imagine com 12?

A LucasArts detonou nesta continuação, que segue a história do segundo episódio do filme. O jogo é tão bom que dá coceira na mão. *Super Empire Strikes Back* sai em novembro e é, desde já, um dos melhores do ano.

AERO THE ACROBAT (Sunsoft)

Sega e Sonic, Nintendo e Mario, Accolade e Bubsy. Todas as softhouses estão atrás de um símbolo. *Aero the Acrobat* é a aposta da Sunsoft. Um carinha esperto e com superpoderes. Ah, o game usa o famoso modo 7 do SNES. Boa aposta.



Aero the Acrobat é enfezado, mas legal. Um personagem "cool" pacas

ARCUS ODISSEY (Renovation)

O clássico RPG para Mega vai sair para SNES em outubro. Escolha entre quatro guerreiros e acabe com a raça de Castomira. Esta nova versão chega com 12 Mega e gráficos mais detalhados. Ação e raciocínio para um ou dois jogadores



Dê uma sacada nestes gráficos! Checante ao quadrado. UAU!!!

AÇÃO

SUPER BOMBERMAN

Bomberman é um personagem bastante querido pela comunidade de Nintendo e pelos poucos que possuem Turbo Boy. O game em CD da NEC. Ele é um carinha perito em explosivos que detona tudo que aparece pela frente. Incluído nesta magnífica versão para SNES, em que um cientista louco e seus capangas invadiram e dominaram a ilha Bomberman. Você, o único bomberman que está livre, precisa detonar os inimigos e salvar seus amigos. O game é divertido e tem gráficos supimpas.

Seis fases pra detonar

O Super Bomberman tem seis fases, cada uma dividida em oito níveis. São seis chefes para enfrentar, em um labirinto tipo Pac-Man. Você deve detonar todos os inimigos da tela para poder passar de nível. O tempo é restrito, mas estoure os obstáculos para cortar caminhos e encontrar itens de sobra. Você também pode estudar onde colocar cada bomba e planejando seu ataque. Ou levar na "vaca louca", explodindo tudo, pois os Contingentes são infinitos.



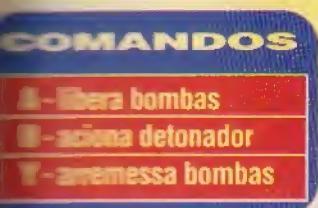
Chefe da fase 2 - Dilha o palhacinho. Que pena! Estoure-o e ele vai cair nas estrelinhas fatais que ele deixou.



Chefe da fase 4 - Empurre este robô com bombas até ele encostar nas paredes, onde ele é eletrocutado.



Chefe da fase 3 - Vá para cima e não volte. A explosão de bombas: tudo para salvar seus amiguinhos...



Battle mode

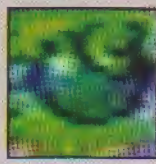
Neste modo de jogo, são sempre quatro bombermen num labirinto. Você comanda um e os outros são guiados pelo computador ou por colegas. Você ataca todos como num paintball. Quatro pessoas podem jogar se você conectar no Super NES um adaptador para quatro joysticks.



No meio da bagunça, fique de olho aberto e pegue os itens antes dos adversários.

CUIDADO COM A CAVEIRA: PODE SER UM ITEM BOM OU RUIM

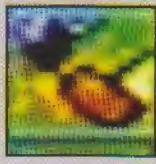
ITENS



Acrescenta uma bomba por ataque.



Aumenta o poder de suas bombas.



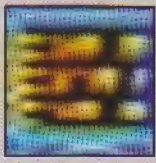
Chutar bombas.



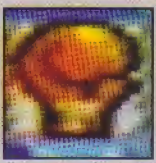
Invencibilidade temporária.



Bombas com detonador.



Atravessar obstáculos.



Arremessar bombas.



Recupera todo o tempo gasto das fases.



1 vida-extra.



Surpresa.



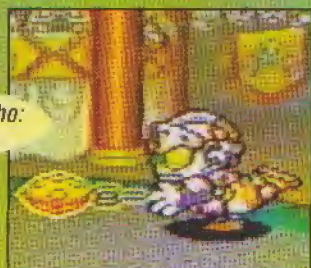
ENERGIA QUE DÁ GOSTO.

QUATRO MINI-HERÓIS

Tamanho não é documento: os quatro heróis deste game são pirralhos, mas todos bons de briga. Se quiser, você pode trocar de personagem no meio do jogo. Último detalhe: os quatro heróis possuem golpes especiais, mas estas bordoadas só funcionam no modo Versus.

ULTRAMAN

Sim, é o Ultraman "tampinha". Sua arma é a maça, uma arma medieval.



Espetar com gancho:
Y apertado

Trombada - →, → + Y
Magia - A

F91 (GUNDAN)

Ele é o robô do game. Sua espada é poderosíssima.



Giratória:
Aperte Y até a espada
brilhar

Cambalhota - →, → + Y



ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: RADELL C. PEREIRA/CAÇÃO GAMES

Se você é daqueles que não manja nada de cultura japonesa, tudo bem. Dá pra curtir S. D. Battle Gundan 3 numa boa. Trata-se de um bom jogo de aventura da softhouse Banpresto, que traz personagens pouco conhecidos aqui, mas muito curtidos pela galera japonesa. Os combates são repletos de golpes sacados e magias da hora. E o engraçado é que todo mundo é baixinho neste jogo. Até o Ultraman, um dos quatro heróis a seu dispor, é pequerrucho. Os gráficos são bem feitos e bonitinhos ao estilo Pocky & Rocky. Enfim, o jogo é japonês, mas não se assuste. Não precisa sacar essa língua pra dar porrada e pegar itens, né?

LOJAS

HÁ ALGUMAS LOJAS (SHOPS) ESPALHADAS PELO GAME, PARA COMPRAR UM MONTE DE COISAS LEGAIS: PAPIROS MÁGICOS, POTES DE ENERGIA, LIVROS ENCANTADOS E MUITO MAIS.

S. D. BATTLE GUNDAN / Banpresto

Aventura 12 Mega 1 ou 2 jogadores



COMANDOS

A	soltar magias/comprar
Y	dar golpe com arma
B	pular
B + B	dar pulo duplo
L ou R	selecionar itens e magias
X	defender-se
Select	trocar personagem

RX (BLACKMAN)

Este herói parece uma mosca. Mas não o menospreze: RX é ágil, paca e ataca com lança.



Rasteira:
→, → + Y

Cambalhota com lança - Y apertado
Ataque aéreo com lança - B + ↓ + Y

GUY

Uau! Esse cara é bom: ataca com flechas e seus golpes são dez.



Cambalhota
B + ↓ + Y

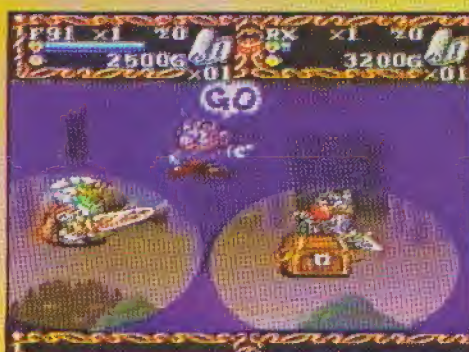
Flechada - Y apertado
Pisada - →, → + Y

TOQUES GERAIS

Fique esperto com algumas coisas que pintam no meio do caminho e que podem dar trabalho a você.



1º chefe - Dê um show de porradas e magias neste cachorrão do robô grandalhão e devolva a paz ao vilarejo



Nesta caverna escura, seja cauteloso com estes baús: alguns guardam moedas enquanto outros escondem bombas



Chefe da Fase 4 - Pedreira! Este vampirão brinca em serviço: ele voa, dá bengaladas e solta um enxame de morceguinhos

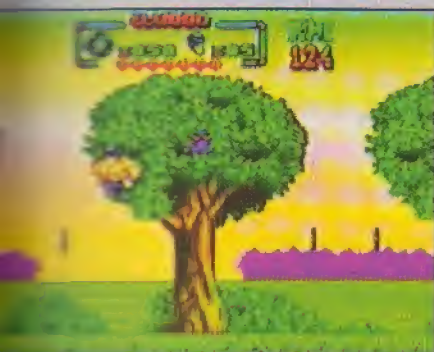
★ PEGUE O MÁXIMO DE MOEDAS QUE PUDER E GASTE TUDO NAS LOJAS



Esta é a versão em videogame do filme *Os Irmãos Cara-de-Pau*, uma das comédias mais debochadas da história do cinema. São dois irmãos que usam chapéu de gangster e óculos escuros e se metem em altas enrascadas. No meio dessa confusão, muita música de qualidade. Quanto ao game, que pena: além de ser muito longo, é repetitivo. Mas tudo bem. Ele é bem-feito, tem gráficos e som suprimas, dá para jogar a dois e é superdivertido. Confira!

UAUI! São mais de 30 fases. Todas curtas e parecidas. Você tem de encher seu marcador de discos e achar jukeboxes no fim das fases, antes de zerar o tempo. Damos uma geral até a fase 13. O resto é com você!

FASES 1 e 2 - Use as plataformas para pular e os cogumelos para alcançar o fim da tela.



Fase 1 - Uma extra escondida nesta árvore

FASE 3 - Pintam lesmas e armadilhas perseguidoras. Abra discos nelas.

FASE 4 - As caixas escuras caem de vez em quando e os raios elétricos matam você imediatamente.

FASE 5 - É um ambiente meio Sonic. Mas não pule nos buracos senão você morre mesmo.

FASES 6 e 7 - Muito fáceis!

FASE 8 - Parece um calabouço. Cuidado com as lanças nas paredes.

FASE 9 - Igual à anterior. Há uma vida extra e dois corações grandes esperando por você.

FASE 10 - Parece fase de bônus: um verdadeiro festival de discos sobrando. Mas os discos não atrapalham.

FASE 11 - Se na fase anterior sobravam discos, nesta aqui não tem nenhum. Só há um bolo no começo.



FASE 12 - pegue uma vida pulando no primeiro cogumelo que avistar

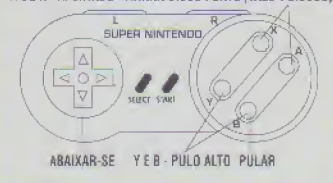
FASE 13 - Oba! Esta é a fase em que você pode acumular até 99 vidas! Afinal, há 11 vidas extras flutuando na tela. Basta pegar todas e morrer depois para ir repetindo a fase. Para cada vida desperdiçada, você lucra dez! Boiada!



Pule na cabeça da serpente para comandá-la usando o Direcional. Mas cuidado com os raios elétricos

Marcarador de tela	Vale um disparo	Aumenta energia e poder de pulo	Vale 20 discos	

A OU X - ATRAIR UM DISCO
A OU X - APERTADO - ATRAIR DISCO FORTE (VALE 4 DISCOS)



ROAD RUNNER

75 vidas - veja só que dica sensacional pintou para este difícilíssimo jogo! O procedimento é o seguinte: durante a tela de apresentação, aperte os botões **←**, **Select**, **R**, **Y** e **Start**. Segure tudo até aparecer aquela tela com os dois personagens correndo e, então, aperte também o **X**. E... milagre dos milagres! Ao iniciar o jogo, você terá nada menos que 75 lindas vidinhas para chegar ao final. Não é demais?

SUPER VALIS 4

Seleção de fases - e aí, apanhando muito com este jogo? Quem sabe uma diquinha esparta para seleção de fases o ajude. Na tela de apresentação, faça esta sequência: **↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, Select, Select, Y, B** e **Start**. Se você fizer os comandos direitinho, logo em seguida aparecerão inscrições no pé da tela para você selecionar estágios numa nice.

STREET FIGHTER 2

Código de Game Genie - aí vai mais um código para você turbinar a versão normal (World Warrior), dando mais velocidade ao jogo. Digite **1C65 DFOO** e divirta-se com personagens mais rápidos. Mas fique ligado: não garantimos o funcionamento do código em catuchos piratas e japoneses ou ainda consoles japoneses.

FIREPOWER 2000

Controle dois veículos - veja que truque interessante. Na tela de apresentação, aperte **Select** para fazer ir à tela de opções. Escolha 2 players e, sem sair da tela, aperte **A** e **Start** juntos. Depois escolha 1 player e comece o jogo: você verá que tem o controle de duas máquinas! No começo isso causa um pouco de confusão, mas logo você pega o jeito e vê que fica muito mais fácil detonar os inimigos com duas máquinas.



Sonic Spinball

O porco-espinho mais rápido do planeta estreia este sensacional pinball. Baseado na incrível fase "Casino Night Zone", de *Sonic 2*, *Spinball* tem todos os elementos que fazem a cabeça da galera. As trapaças de Dr. Robotnik, a simpatia meio ingênua de Tails e, é claro, muita ação.

Robotnik não desiste: ele ainda sonha em conquistar o mundo. Para tanto, gastou neurônios para chegar a sua mais perfeita criação: a Veg-O Fortress, uma fábrica de robôs que fica numa ilha vulcânica para fornecer energia às engenhocas de Robotnik.

A Veg-O Fortress é protegida por um pinball maluco. Ele tem tantas armadilhas... Tudo para aprisionar milhares de animaizinhos: os amigos de Sonic. Deu pra sentir o drama? Demais!!!

O pinball mais maluco do planeta tem gráficos chocantes e som animal. A Sega está prometendo o game para novembro, o mês do já tradicional Sonic Day. Parece que o jeito é ir guardando a grana.



Spinball tem tudo para ser o pinball mais maluco e criativo do planeta

Virtua

É ver pra crer. O mais animal arcade visto na tela do seu Mega? Pois é, a *Sega Virtua Racing* o lance é sério e que *Virtua Racing* na Mega Drive no meio de dezembro.

E o que é melhor: com todos os arrasadora versão dos arcades. Gráficos que beiram à perfeição, velocidade jogabilidade de deixar todo mundo de ta. Se você é daqueles que só acredita não deixe de correr atrás de *Virtua 5*.

ToeJam &

Ear

A continuação de *ToeJam & Earl* com gráficos mais caprichados, música mais rissima e ação pra chato nenhum. Mais um presente de Natal da Sega.

MEGA

Dê uma olhada no que a Sega falou para deixar você doidinho. Estes são apenas alguns dos lançamentos que virão neste segundo semestre. Vá buscar o babador...

OS LANÇAM

Eternal Champions

Mais um game de luta? Você não perde por esperar. *Eternal Champions* é uma pancadaria diferente. Com 24 Mega (isso mesmo, são 24 Mega), o jogo apresenta muitas novidades.



Eternal Champions tem 24 Mega e pode abafar a mania de *Street Fighter 2*. É um dos trunfos da Sega para vender seu joystick de seis botões

Você pode escolher o número de combates, em vez de jogar sempre uma "melhor de três".

Há um "instant replay" para você não perder nenhum golpe.

O "training mode" é inteligente. Graças ao exclusivo DPA (Dynamic Play Adjustment), um chip que ajusta a dificuldade do jogo à habilidade de cada um.

Se você é do tipo criativo, prepare-se: *Eternal Champions* permite que você faça seus próprios cenários.

E mais: para provar que turbo é bom em games de luta, há três velocidades de jogo. Nada mal, hein?

A história por trás do jogo é legal. Estamos na Terra no 2225. *Eternal Champions* é uma entidade que mantém a ordem. E faz isto através das mais ousadas técnicas de marciais.

Tudo ia numa boa, até que o mestre *Eternal Champion*, responsável pela paz na Terra, cobre que morrerá. Os onze melhores lutadores de todos os tempos se encontram em um megacampeonato para saber quem será o novo *Eternal Champion*.

A sacada é: descer o cacete e eleger aquele que deve manter a paz. Meio cínico, não? Bem, *Eternal Champions* e seus 24 Mega

tem lançamento previsto para novembro. Ah, um joystick de seis botões seria bem-vindo...



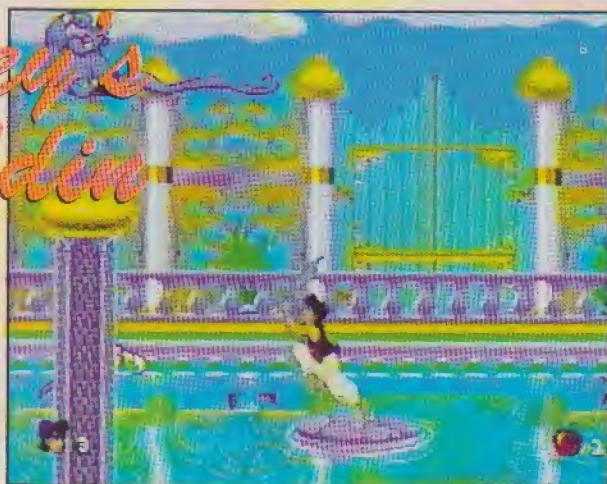
...par isto EM CASA?



...E só sai no Natal

Disney's Aladdin

Prepare-se para os gráficos mais alucinantes que seu Mega já mostrou. Pela primeira vez, os desenhistas dos Estúdios Disney participaram de um game em cartucho. Além do trabalho destes feras, *Aladdin* tem a trilha sonora original do filme. A mesma que ganhou um Oscar...



Gráficos do mais belo dos sonhos e velocidade impressionante: Aladdin tem 60 quadros por segundo. E a música já ganhou Oscar. É mole?

Se a qualidade técnica impressiona, a história não consegue fugir do batido padrão Disney. Você é Aladdin e tem a missão de derrotar o sacana Jafar para ganhar a mão da princesa Jasmin. Uau, que novidade!

Nem pense em reclamar do enredo meio babaca. *Aladdin* é uma fábula, no melhor estilo dos contos de fada que Walt Disney sabe contar como ninguém. O cartucho, com 16 Mega de requinte visual e sonoro, alcançará as prateleiras em outubro.

CONTOS DA SEGA

SEGA SPORTS

...que a criadora de Sonic... de vez. Se antes seus games... legais, mas o marketing ficava... a desejar, este panorama... Os jogos estão ótimos e o... evoluiu muito.

...prova disto é o lançamento... nova divisão dentro da... Sega, a Sega Sports. Toda... esta careca de saber que, em... de games de esporte, o Mega... 20X0 no Super NES. Então, ... melhor que criar uma divisão... realizada em jogos de esporte.

...já começaram pegando... Serão nove superlança... até o final do ano. Quatro pra... dois para Sega CD e três para... Confira os de Mega.

NFL FOOTBALL '94 STARRING JOE MONTANA

Versão 94 do game de esporte mais vendido nos States em 92. Sai em novembro, com alguns detalhes a mais.

NBA ACTION HOSTED BY MARV ALBERT

Você deve estar se perguntando, "quem é este tal de Marv Albert?". Resposta: ele é o locutor mais popular da rede NBC, a favorita dos NBA maniacos. O game é normal, com direito a campeonato, treino e tudo o mais. Jogabilidade é o seu ponto forte. Sai em outubro.

WORLD SERIES BASEBALL

É o primeiro jogo que conseguiu o selo de qualidade da Liga de Baseball Profissional dos States. Muita ação e diversão num esporte que apaixonou os americanos e japoneses, mas nunca fez muito sucesso por aqui. Para setembro.

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Junte Muhammad Ali, Evander Holyfield, Larry Holmes, Rocky Marciano e outros e você terá o maior campeonato de boxe de todos os tempos. É este o barato deste cart que só sai em dezembro. Mais um que deve explorar as possibilidades do controle desses botões.



Mais uma versão do já clássico Joe Montana Football



World Series Baseball é o primeiro game a ganhar selo de qualidade da Liga Profissional dos EUA

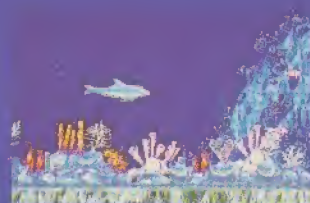
FOX



ECCO THE
DOLPHIN

MEGA DRIVE®

Ecco tem que encontrar sua família,
seus amigos e lutar contra
tubarões assassinos.



E ainda tem que encontrar tempo
para respirar.

Os seres do Planeta Vortex acabam de causar a maior catástrofe ecológica de todos os tempos: aprisionaram os seres do oceano num lugar desconhecido, abalando o equilíbrio de todo o mundo submarino. Só Ecco, o mais forte e inteligente dos golfinhos da Terra, conseguiu escapar e agora tem que encontrá-los sozinho, percorrendo as profundezas e seus inúmeros perigos, em 27 fases de tirar o fôlego. Mas, antes de mergulhar nesta aventura é melhor você saber que em The Dolphin as semelhanças com a realidade não são mera coincidência: o cartucho foi desenvolvido usando vídeos de golfinhos de verdade. E, como os golfinhos não respiram debaixo d'água, Ecco tem que subir de tempos em tempos à superfície para conseguir ar, o que não é nada fácil. Falando em dificuldades, este é o primeiro jogo a usar o sistema TEC TOY, que regula automaticamente o grau de dificuldade de acordo com a perícia do jogador - quanto melhor você for, maior o desafio. Ajude Ecco. Para passar por tudo isso ele tem que encontrar alguém inteligente como você.

SEGA

TEC TOY

DINOSSAUROS INVADEM O VIDEOGAME

Estava na cara que a indústria do videogame iria pegar carona neste megasucesso do cinema: *Jurassic Park*. A Sega está produzindo logo três versões de uma vez: para Sega CD, Mega Drive e Game Gear. E pelo capricho com que os jogos estão sendo feitos, você pode esperar algo tão bom quanto o próprio filme que vem arrebatando as bilheterias do mundo todo. A versão para Sega CD está sendo produzida num milionário estúdio da Sega que custou 10 milhões de dólares. A de Mega Drive terá 16 Mega de memória e será um dos melhores jogos já produzidos para este console.

JURASSIC PARK

COMO FOI FEITA A VERSÃO PARA SEGA CD

SEGA CD

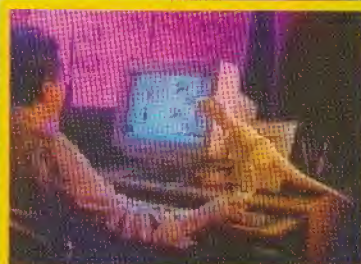
A versão para o Sega CD promete ser animal. Ela é a primeira realização do Estúdio de Multimídia da Sega, na Califórnia (EUA), um avançadíssimo centro de produção de jogos que custou 10 milhões de dólares para ser montado. Uma equipe de 25 pessoas - entre programadores, músicos e artistas de computação gráfica - está trabalhando há mais de um ano só para produzir este game.

Imagine que estes profissionais precisaram ter aulas com um especialista em animais pré-históricos. Tudo para aprender como os dinossauros se movem e fazer um jogo tão realista quanto o possível.

SONS REAIS

Mas o realismo não parou por aí. A equipe da Sega deu-se ao trabalho de produzir pequenos bonecos-dinossauros, que serviram como modelos tridimensionais para as imagens do jogo. Certos sons que os bichos emitem no game foram tirados da própria natureza: um exemplo é o ruído do jacaré, que cai como uma luva como voz de dinossauro. Alguns dos cenários que você vai ver no jogo foram extraídos de paisagens do Hawaii e do pântano de Okefenokee, nos Estados Unidos.

Os músicos da própria Sega compuseram toda a trilha sonora do jogo, especialmente desenvolvida para criar um clima de suspense, aventura e emoções fortes. Finalmente, imagens e sons foram mixados na avançada estação de trabalho multimídia e resultaram, provavelmente, no melhor jogo para CD que a Sega foi capaz de produzir até hoje. *Jurassic Park*, com lançamento previsto para outubro, terá imagens digitalizadas e som com efeitos surround. Simplesmente animal.



A equipe da Sega teve que fazer bonecos de dinossauros. Eles serviram como modelos para as imagens do jogo



Com tanta pesquisa, as imagens de Tiranossauros Rex só poderiam ser assim: realistas e assustadoras



Os movimentos dos animais foram simulados em uma sofisticada estação gráfica



O game traz uma grande variedade de bichos pré-históricos. Aqui, aparece o Triceratops



Foram utilizadas paisagens reais como base para os cenários do game



O pessoal teve que encarar o jacaré para fazer os efeitos sonoros

Repere a riqueza dos cenários neste mapinha

MEGA DRIVE

A versão para Mega Drive pode ter os mesmos recursos e cenários da em CD, mas por isso está sendo menos usada para a Mega. A equipe de produção, que está trabalhando há 15 meses, também usou bonecos como modelos e caprichou no movimento dos bichos. Só o Raptor, dinossauro que será visto como personagem, tem mais de 20 movimentos. O resultado sairá num jogo muito com memória prevista de 1 Mega e lançamento para 10 de agosto.

O interessante desta versão para Mega são as opções de jogo. Você pode controlar o Dr. Grant ou um dos dinos.

MOVIMENTOS DO RAPTOR

Como personagem, o Raptor tem várias habilidades e se vira muito bem. Ele usa patadas violentas, morde as vítimas e dá pulos altíssimos. Além do mais, é veloz e pode até agarrar-se em plataformas. Um bicho versátil.



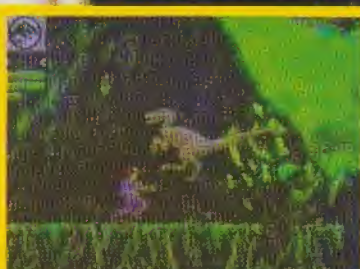
Os dinossauros não são brincadeira. Uma patada e o cientista já era!



Com uma patada destas os pobres guardas voam longe



Um pterodáctilo aparece para visitar Dr. Grant durante seu passeio pelo rio



O Raptor pode dar verdadeiras voadeiras sobre suas vítimas



Escalar plataformas está entre as habilidades deste esperto dinossauro

MODOS DE JOGO

Como Dr. Grant, seu objetivo é salvar os visitantes do parque dos temíveis dinossauros. Existem vários tipos de animais para enfrentar e, dependendo da espécie, eles têm comportamento, formas de ataque, força e inteligência diferentes. O Raptor, por exemplo, é extremamente rápido. O Dilophsauro cospe um veneno que paralisa as vítimas. Os Compys só atacam em grupos, pois são meio medrosos. E há o temível Tyrannosaurus Rex, enorme, rápido e devorador - um assombro!

Na outra modalidade de jogo, você controla um Raptor. Aí o objetivo é escapar dos guardas do parque, que insistem em capturá-lo, escapando da ilha num navio. Esperto, rápido, inteligente e com um agudo senso de sobrevivência, o Raptor está bem preparado para sua missão. Seja qual for a escolha, jogar *Jurassic Park* será uma tarefa pra quem decide depressa e tem reflexos rápidos.

AS ARMAS DO DOUTOR GRANT

SE VOCÊ ESCOLHER FICAR NA PELE DO DR. GRANT, VAI PRECISAR DE UM BOM ARSENAL PARA ENFRENTAR AS MANDÍBULAS E GARRAS DOS FAMINTOS DINOSSAUROS. AQUI ESTÃO SUAS ARMAS:



Arma de choque
Eficaz por alguns segundos



Dardos tranqüilizantes
Para animais menores



Superdardos
Põem até os grandalhões pra dormir depressa



Granadas de gás
Ideal para repelir ataques em grupo



Granadas de luz
Deixa os bichos cegos por algum tempo

PRIMEIRA
MAO

Este ano vai entrar para a história dos games como a consagração dos jogos de luta. SF 2, Street of Rage 2 e muitos, mas muitos outros. Os dois lançamentos de luta para Mega mais esperados do segundo semestre são SF 2: Champion Edition e Mortal Kombat. Confira os detalhes:

93: O ANO DA PANCADARIA

Street Fighter 2: Champion Edition (Capcom)

Atenção, você está prestes a ler mais um capítulo da maior novela do ano. Pelo menos a mais mexicana... Bem, recapitulando. SF 2: Champion Edition estava previsto para junho, em lançamento simultâneo no mundo inteiro. É, já estamos em julho e nada de o cartucho aparecer. Mistério...

Vamos às novidades. A Capcom havia terminado uma versão de SF 2: CE para Mega e, quando o cartucho estava pronto para ir para a linha de montagem, mudou de planos. O motivo, de acordo com a própria Capcom: "Não estávamos satisfeitos com o resultado final. O game não era bom o suficiente para o padrão de qualidade que exigimos".

Resultado: o lançamento foi adiado e o jogo voltou para o grupo de programadores da empresa, no Japão. Eles conversaram, conversaram e decidiram mexer pra valer na versão para Mega do arcade de luta mais vendido de todos os tempos.

O jogo inteiro ganhou gráficos mais detalhados, música melhor elaborada e jogabilidade bem parecida com a versão dos arcades. Mas, para fazer tudo isto, eles tiveram que gastar muita memória. No final, o game ficou com um absurdo de 24 Mega de memória.

Se, mesmo antes da maquiagem, SF 2: CE para Mega já era o lançamento mais esperado do ano, agora virou objeto de desejo mais importante: o jogo só sai em setembro, junto com o joystick e seis botões da Sega... Pois é, ninguém é bobo!



Parece mentira: todo mundo poderá se deliciar com SF 2 - Champion Edition. Mas só em setembro. Vá arrancando as folhinhas do calendário...

Champion Edition na Feira

A Capcom mostrou uma versão de SF 2: CE na Feira de Chicago. Apesar de o jogo ser bom, a decepção foi grande. O motivo é simples: só dava para jogar com Ryu ou Ken. Tudo bem que não dá para jogar com Ken x Ken ou Ryu x Ryu, mas Legal, o cenário está demais. Além disso, a jogabilidade é muito boa. Mas disso entusiasmaria um verdadeiro streetmaníaco. Afinal, não dá para jogar com os chefes. Mas seguiu jogar com o novo controller da Sega. São seis lindos botões.

O joystick é muito legal. Funciona exatamente como os joysticks de arcade. Os três botões de

dão socos fraco, médio e forte, na ordem. E os de baixo servem para chutar, com a mesma ordem. É lógico e simples de usar. E, para jogar de luta, não poderia haver melhor solução.

Mortal Kombat (Arena)

Street Fighter 2 até pode ser o arcade de luta preferido pela galera do mundo todo. Mas Mortal Kombat é, sem sombra de dúvidas, o mais animal. Tanto que está rolando uma pesquisa pra saber se a moçada está a fim de ver um carinha arrancando o coração do outro em pleno jogo.

A versão para Mega de Mortal Kombat não decepciona. Se a definição gráfica não é primorosa, a jogabilidade surpreende. Os golpes saem com grande facilidade. E a música também agrada.

E a violência, como é que fica?



Mais animal impossível. É Mortal Kombat, previsto para setembro

A versão que foi mostrada na Feira não era a definitiva, portanto não dá para saber ao certo. No entanto, tudo indica que o game para Mega será o mais fiel possível à versão dos arcades. Mais importante que a para Super NES. Afinal, a Sega é um pouco mais liberal do que a Nintendo.

Fique de olhos bem abertos. Mortal Kombat sai em setembro, tanto para Mega quanto para Super NES. O quê? Até para Game Gear. Sim, dê uma olhadinha nos detalhes de Super NES para obter maiores detalhes.

MEGA

LANÇAMENTOS SAINDO DO FORNO

São tantos games legais que nem vale a pena falar de todos ao mesmo tempo. Você, leitor, até ficaria confuso. Portanto, para esta página de lançamentos, selecionamos apenas aqueles games de tirar o fôlego e o sono da galera. Vários jogos legais ficaram de fora. Mas tudo bem: falaremos deles nas próximas edições. Divirta-se!

WILEY CAPERS (TecMagik)

O Piu-Piu finalmente chegou ao mundo dos games. Graças ao desenho e muito humor é o que o jogo tem de especial.



Na perseguição: Frajola atrás de Wiley. Vale umas boas gargalhadas.

HAUNTING STARRING (Electronic Arts)

Na mansão. Sangue, assassinato, mistério... *Haunting* tem 16 Mega de gráficos cristalinos e sons do além. Deu pra ficar com medo? O game segue o padrão *Scatterhouse*. Só que com um pouco de raciocínio...



Uma cena de filme de terror. Uma atmosfera calma e muitas surpresas.

JUNGLE STRIKE (Electronic Arts)

Continuação de *Desert Strike* com 16 Mega, muitas inovações e missões ainda mais divertidas. Animal!



16 Mega de *Jungle Strike* levam você à locura da Guerra do Golfo.

JAMES POND 3 (Electronic Arts)

O primeiro *James Pond* era uma game legal. Tão legal que acaba de chegar à terceira versão. Os gráficos melhoraram e a diversão continua sendo o ponto alto.



James Pond volta a atacar. Mais um grande lançamento da Electronic Arts.

MUTANT LEAGUE HOCKEY (Electronic Arts)

O mesmo esquema, a mesma jogabilidade e a diversão nota 10 de *NHL 93*. E gráficos engraçados e "sacanas". Dá pra imaginar uns mutantes brutamontes se degladiando numa partida de hóquei? Não curtiu? *NHL 94* está a caminho.



Pelos chifres do gol dá pra sacar o espírito deste game. É zoeira mesmo!

GOOFY (Absolute)

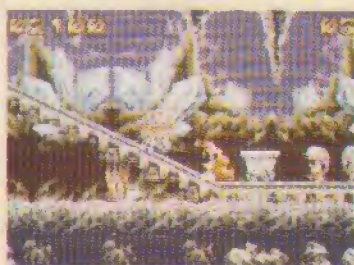
Demorou muito, mas o Pateta finalmente vai estrelar um game. *Goofy* (Pateta em inglês) terá muita ação e pontas de gente famosa como o Tio Patinhas. Gráficos fiéis ao desenho e diversão nota 10.



O ilustre Pateta está com a corda toda. O cartucho chega em outubro.

PUGGSY (Psygnosis)

A Psygnosis, uma das melhores e maiores softhouses para games de computador, lançará jogos para Mega e Sega CD. *Puggsy* faz parte da primeira leva. É um adventure com visual chocante e desafio animal.



Qualquer semelhança com *Shadow of the Beast* não é mera coincidência.

BEAUTY AND THE BEAST (Sunsoft)

São dois games baseados na mesma história: a Bela e a Fera. Ambos saem em novembro. Seus nomes: *Belle's Quest* e *Roar of the Beast*. Clima de fantasia garantido.



Se você curte as histórias e filmes de Disney, corra atrás deste cartucho.

FIDO DIDO (Kaneko)

Fido Dido é um carinha que alopra pra valer. Ele estreia nos games com muita ação e ótimos gráficos.



Fido Dido chega em novembro. Mais um personagem legal no Mega Drive.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS (Konami)

Ação total em um game com a qualidade Konami. Não dá para tirar o dedo do gatilho, ou melhor, do botão. E seus tiros são limitados. O melhor é que sai em agosto!!!



Dá até pra ficar zozinho com estes labirintos malucos. Ação total!!!

PINK GOES TO HOLLYWOOD (TecMagik)

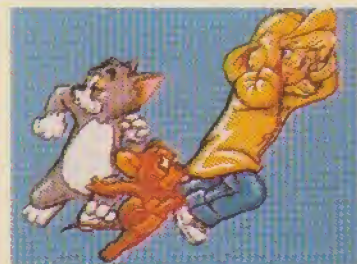
Toda a mania da charmosa Pantera Cor-de-Rosa está chegando ao Mega Drive. Ela vai à meca do cinema, Hollywood, tentar uma vaguinha num filme. E as trapalhadas começam. Diversão total. Mas só no Natal.



Taran, taran, taran... Olha a musiquinha. A Pantera vem aí. DEMAIS!!!

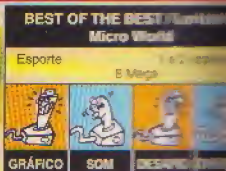
TOM AND JERRY: FRANTIC ANTICS (Hi Tech)

E não percam, no Natal, mais uma superaventura do gato e do rato. Este game tem muita ação e ótima animação gráfica. Escolha segura.

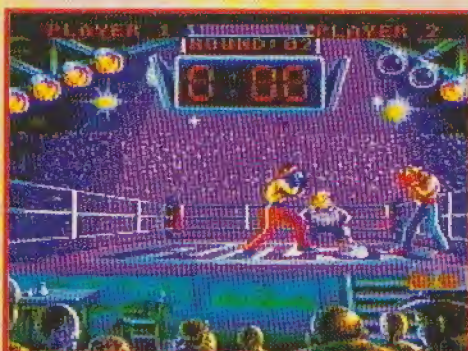


Quem é esta loira no meio de Tom e Jerry? Não perca no próximo capítulo...

BEST OF THE BEST



Atenção megamaníaco: se você acha que é bom mesmo em games de luta, veja se encara Best of the Best Championship Karate, um dos melhores jogos do gênero que já pintou para o seu console. Trata-se do mesmo game lançado para a moçada de SNES e que os japoneses conhecem como The Kick Boxing. É baseado no full-contact, um esporte bem hard que mistura caratê com boxe. O realismo e a quantidade de golpes humilha os outros games do estilo. São 55 golpes variados, com destaque gráfico para os movimentos dos lutadores, que são superarticulados. Mas, como gastaram muita memória com as porradas, o game manca em cenários e som. Alguns jogadores podem achar este jogo técnico demais. Mas basta você sacar os golpes.



Fique de olho nos holofotes inclinados no topo da tela. Eles são os marcadores da energia dos lutadores

GOLPES ESPECIAIS

Não podem ser reconfigurados: você só pode usá-los três vezes por round. Basta ficar de olho no marcador ao lado dos nomes dos lutadores.



B+ → - três chutes seguidos no rosto



B+ ↑ - ataque em cima e embalo



B+ ↓ - pulo com 2 chutes



B+ ← - ataque em cima e embalo



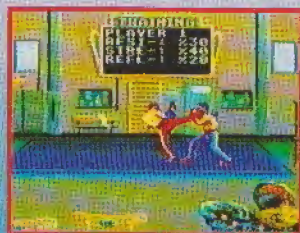
DÁ PRA MEXER EM TUDO

O jogo tem uma espécie de menu central, onde você pode fazer um montão de coisas. Dá pra alterar o rosto dos personagens (ALTER LOOK), encarar qualquer um do ranking e escolher o prêmio (GRADING) e uma série de outras funções, OK?

No Options, escolha a quantidade de rounds e a nacionalidade dos lutadores

TREINO

Antes de meter as caras nos combates, é bom dar uma treinadinha, né, impaciente? Vá ao menu central e acione TRAINING. Aumente sua porcentagem em resistência, força e reflexo. Treine até sacar a distância correta para cada golpe.



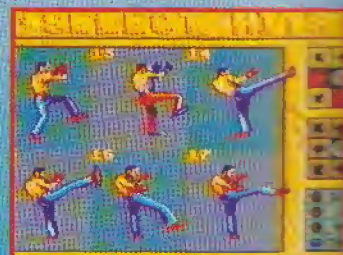
Os treinamentos são feitos de três maneiras: "lutinha": você bate e não leva porrada...



...batendo no saco, apertando A, B, e C rapidamente...



...e na baliza, acertando os alvos alternadamente



O Direcional de baixo seleciona os golpes do botão A; o de cima escolhe os golpes que não usam este botão

CONFIGURAÇÃO PRONTA	Caso você não queira configurar os golpes, lute usando esta opção fornecida pelo próprio game. Se o adversário estiver a sua esquerda na tela, inverta o sentido de todos os comandos.	→	andar pra frente	↘	pisada	A + ←	chute na coxa
		←	andar pra trás	↗	pulo em giro com chute no estômago	A + ↗	gancho com o braço esquerdo
		↓	defesa	A + →	rasteira	A + ↘	soco no estômago
		↖	giro e soco no rosto	A + ↑	chute	A + ↙	gancho com o braço direito
		↙	jab	A + ↓	soco no estômago	A + ↖	chute no rosto

PARA INVERTER O LADO DE ATAQUE DO SEU LUTADOR, PRESSIONE

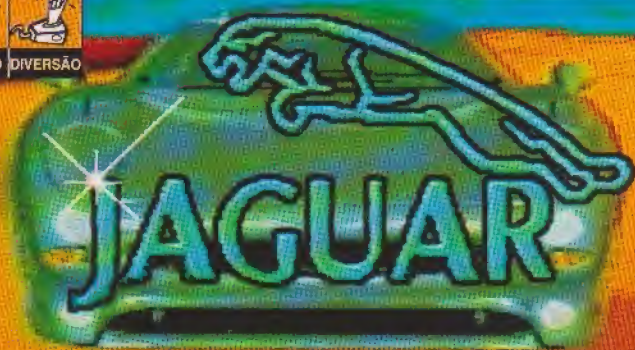


ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Conhece Out Run? Então não é preciso saber mais nada sobre este jogo, um dos melhores games de corrida feitos até agora no Sega CD. Jaguar XD 220 segue um estilo já conhecido: uma máquina envenenada, várias pistas para escolher, músicas animadas e um bom grau de desafio. A fidelidade sonora é o que mais diferencia este jogo das versões em cartucho do Super Nintendo, já que os gráficos não trazem nenhuma inovação.

Modos de jogo

O game aceita um ou dois participantes nas modalidades Practice (treino), Grand Prix (uma só corrida) e World Tour (campeonato completo em 16 países). Existe ainda o Track Editor, uma opção que permite editar as pistas que lhe der na telha.



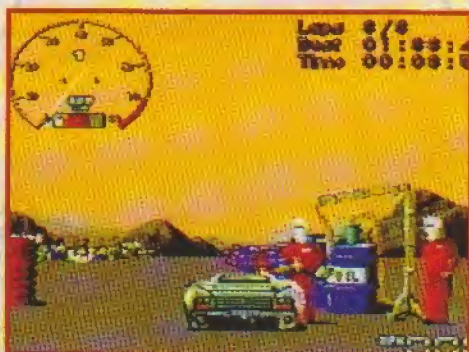
O Track Editor tem vários elementos para você editar seu circuito de provas predileto, como curvas, retas etc.

Escolha do câmbio

Controlar o Jaguar não é difícil: com poucas voltas, você pega as manhas. Se sua preferência em jogos de corrida ainda é o câmbio automático. O câmbio econômico, fácil de dirigir e a velocidade até que rende bem. Com o câmbio manual, o carro corre mais e, em compensação, gasta mais combustível. Ao fazer as reduções de marcha; é melhor que não freio.



Fique ligado na barrinha vermelha do velocímetro. Ela indica o nível do combustível.



Ao entrar nos boxes para reabastecer, use o B para parar ao lado da bomba.

Evolução ao contrário

Ao completar as provas com uma boa colocação, você levanta uma grana. Mas, infelizmente, não poderá usá-la para melhorar sua máquina. Neste jogo, dinheiro serve para repor as peças e fazer os consertos necessários após as corridas. Com essa particularidade do jogo, seu carro só pode piorar: se você bater várias vezes e não conseguir um bom prêmio, seu carro vai ficando mais estourado a cada prova.

COMANDOS	
A	Tela de Options
B	Freio
C	Acelerador
↑ e ↓	Troca de marcha

FATAL FURY

Continues ilimitados - sim, você leu direito: Continues ilimitados, quantos você quiser, pra detonar no jogo e chegar ao final rapidinho! Simples. Quando o jogo der Game Over, mantenha pressionado o Direcional ↑ e em seguida aperte A, B e C juntos. Solte os botões e aperte tudo junto novamente. Seus créditos vão aumentar toda vez que você repetir este truque.

GODS

Passwords - joguinho cabeludo este, não? Então fique ligado nas passwords que vão levar você direto até a quarta fase do game, e com dinheiro suficiente pra comprar as armas e poções que forem necessárias:

Fase 2 - NASHWAN

Fase 3 - COYOTE

Fase 4 - FOXX

TINY TOON ADVENTURES

Seleção de fase - com esta manha, você pode ir direto à última fase do jogo. Na tela de apresentação, escolha o modo Password e digite o código abaixo. Pronto! Você será mandado para a última fase e, estando lá, basta andar para trás no mapinha, entrando na fase em que você bem entender. As passwords são:

NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

FLASHBACK

Passwords - aleluia! Enfim, uma ajuda para dar um rolê nas fases e ver o que lhe espera. Basta escolher o modo Password na tela de apresentação e mandar bala nestes códigos:

Nível 1 - Jungle Stage

FALCON

Nível 2 - New Washington

DATA

Nível 3 - Death Tower

MILORD

Nível 4 - Earth Stage

QUICKY

Nível 5 - Earth Stage 2

BIJOU

Nível 6 - Alien Planet 1

BUBLE

Nível 7 - Alien Planet 2

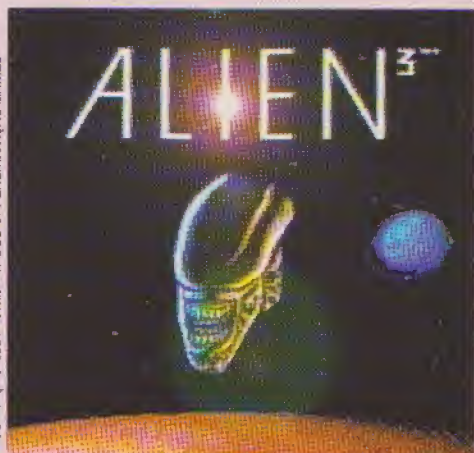
CLIP

Final do jogo: CYGNUS



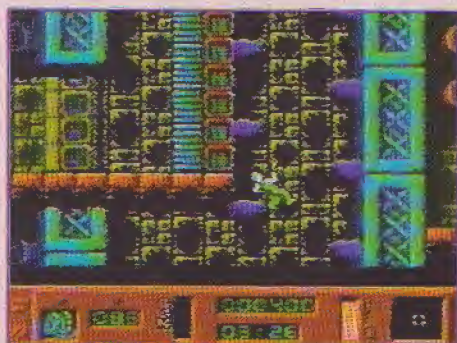


ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/GAMES



LABIRINTOS

As fases do jogo são labirintos complicados. Elas têm vários andares, escadas, elevadores e cantinhos muito bem escondidos. Cada fase tem um determinado número de prisioneiros para ser salvo e limite de tempo. No meio da correria, mande chumbo em tudo que é alien. Só depois de resgatar toda a galera, a saída se abrirá. Mas não pense que haverá uma placa ou setinha camarada para te ajudar a dar o fora. Vire-se, meu!



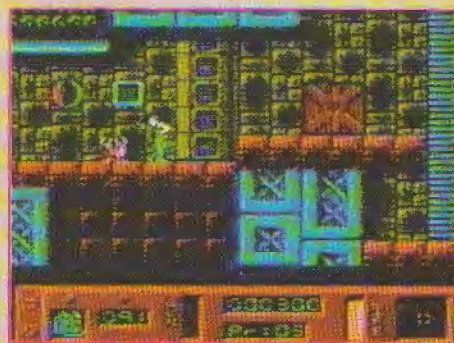
Pule de plataforma em plataforma, mas tome cuidado com os lombos. Eles diminuem sua energia e você perde um baita tempo



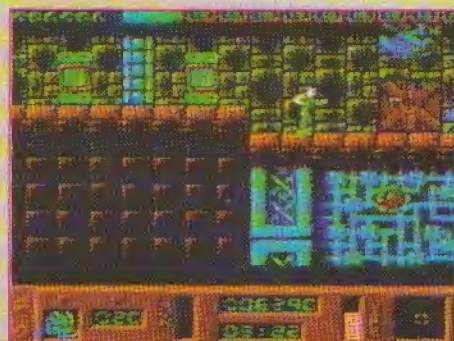
Fique de olho no radar que está no lado inferior direito da tela. Os pontos brilhantes mostram a posição dos aliens

ROTEIRO DAS 8 FASES

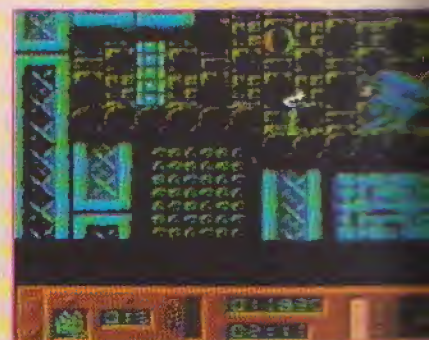
Saque as manhas e os locais onde estão escondidos reféns, saídas e itens da hora. Detalhe: quando o tempo termina e você não pega todos os prisioneiros, o jogo mostra rapidamente onde estão os que ficaram para trás. Memorize e não deixe barato na próxima tentativa.



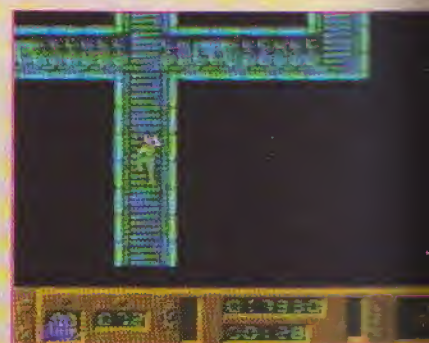
FASE 1 - Há ninhos de alienzinhos. Mande bala, senão você dança!



FASE 2 - Estes aliens posicionados no teto são bem sacanas. Espere os idiotas descenderem e faça picadinhos deles



CHEFE 1 - Boiada! Fique no 1º ou no 2º andar e atire toda vez que este alien aparecer. Cuidado com a chuva de projéteis do chefe



FASE 3 - Caramba! Chamem um engenheiro. A saída desta fase está no fim de alguma enorme tubulação



FASE 4 - Desça nesta plataforma e abra a porta: há um prisioneiro esperando por você peradamente

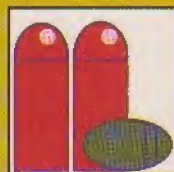
EM TODAS AS FASES, O TEMPO REGRESSIVO É O MESMO: 4 MINUTOS E 30 SEGUNDOS

ITENS

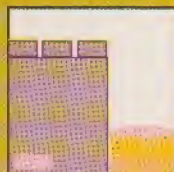
A munição de suas armas é limitada e a sua energia também. Por isso, há itens salvadores espalhados pelos labirintos. Saque pra que serve cada item.



recarrega o lança-chamas



recarrega o lançador de granadas



recarrega a metralhadora



recarrega sua energia

COMANDOS

A - PULAR

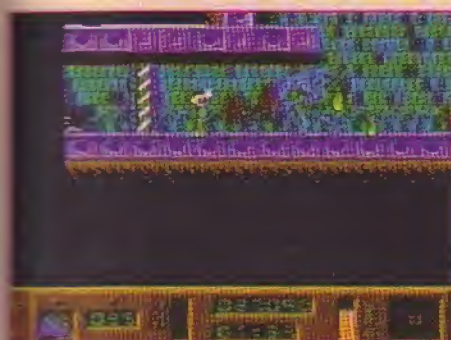
B - ATIRAR

↑ - ABRIR PORTAS

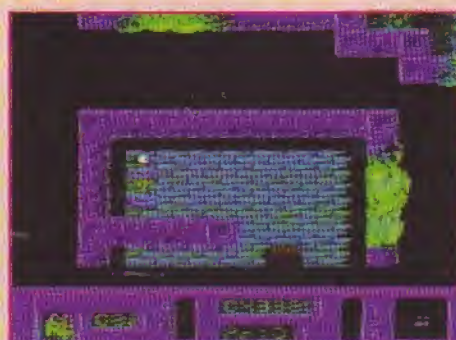
↓ - ABAIXAR-SE

SELECT - MUDAR DE ARMA

ESCOLHA A QUANTIDADE DE CONTINUES: DE 3 A 9



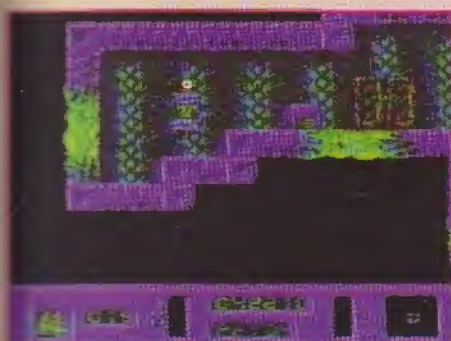
FASE 2 - Nos aposentos deste alien, fique no corredor inferior esquerdo e gaste munição sem na criatura



FASE 6 - Imagine o rolê que você vai dar pra salvar este prisioneiro...



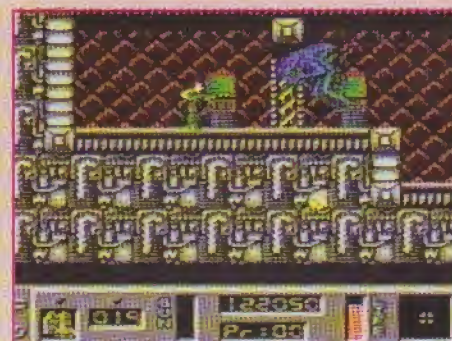
FASE 8 - Um refém logo no início da missão? Saia dessa! Vá por cima e busque os outros prisioneiros. Pegue este cara na volta e desça



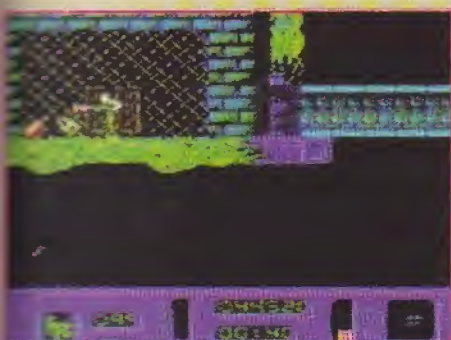
FASE 5 - Este labirinto pega pesado! Olha só onde esconder este infeliz



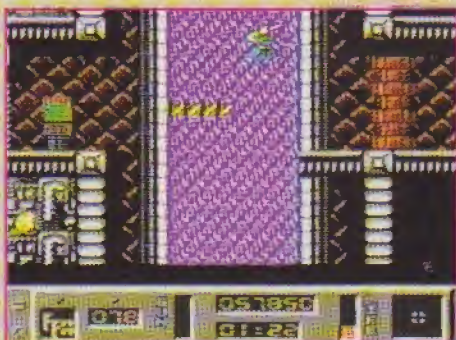
CHEFE 3 - Oh, não! Outro "terrível" chefe alien... que nada! Fique numa boa neste corredor à esquerda da tela e diga adeus ao babão



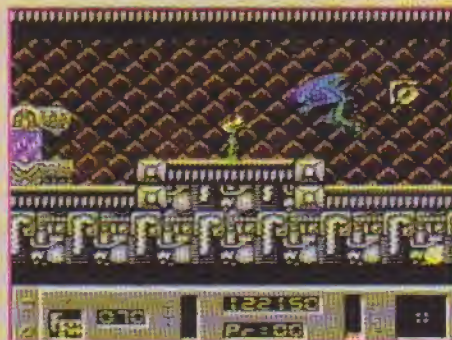
1º CHEFÃO DO FINAL - Começa a fase, né? Não se mexa! Permaneça no 1º degrau e então vai ser mais fácil acabar com este alien



FASE 6 - Oba! Festinha de itens é o que liga! Entre na local e faça a limpeza

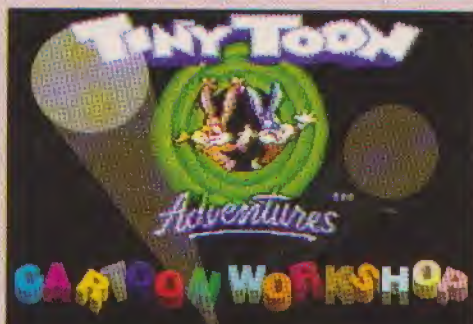


FASE 7 - Suba neste elevador e pule para o túnel à direita: você vai encontrar o último prisioneiro deste labirinto



2º CHEFÃO DO FINAL - Não dá pro cheiro! Fique atirando da plataforma do meio, onde o alien não alcança você





Os nanicos personagens do desenho animado Tiny Toon são uma galerinha muito sacana e engraçada. Agora, imagine você fazendo as historinhas dos queridos baixinhos da Warner Bros. Sim, isso mesmo, aprendiz de Steven Spielberg: neste lançamento Konami, o jogador vira roteirista e diretor das aventuras de Tiny Toon. É o maior barato!

COMANDOS

A	escolhe opção de menu/confirma posição do cursor e tamanho da setinha/corta cena
B	escolhe opção de menu/confirma posição do cursor e tamanho da setinha

MENU PRINCIPAL SE VOCÊ NÃO ENTENDER ESTE MENU, ADEUS AO SEU SONHO DE DIRETOR

1 1ª PERSONAGEM - É onde você escolhe o personagem principal: Perninha, Lilica, Frajuto, Papalégua, Coiote Coió e Plucky. Depois define os movimentos de sua estrela. Aqui, você pode ainda cortar cenas e fazer buracos

2 CENÁRIOS - Serve pra escolher o lugar de sua aventura. Dá pra escolher fundos de uma cor só também

Que tal colocar a galerinha de Tiny Toon pra arrepiar num pacato vilarejo, hein?



3 TEXTOS - Você pode colocar palavras e expressões no meio da historinha

4 GRAVAÇÃO - Você pode gravar, reproduzir, voltar ou adiantar a fita. Embaixo do menu, há uma fita pra você achar os pontos desejados no desenho

5 SOM - São cinco temas originais de desenho, cinco melodias rápidas e três efeitos sonoros

6 2ª PERSONAGEM - É idêntico ao primeiro menu e serve para você escolher o segundo personagem para o seu desenho

O TAMANHO DA SETA CORRESPONDE À VELOCIDADE DOS MOVIMENTOS



O NOVO PROGRAMA DE GAMES DO GUGU

Você pode participar desse programa alucinante e aparecer na TV!

Preencha o cupom abaixo e envie pra gente. A revista AÇÃO GAMES vai encaminhar todos os cupons para o programa PLAY GAME. Lá eles serão cadastrados e selecionados pela Produção. Você poderá ser um dos escolhidos. Entre nessa!

Sim, eu gostaria de participar do programa PLAY GAME.

Nome: _____ Sexo: _____

End.: _____ Tel.: _____

Cidade: _____ Est.: _____

CEP: _____ Idade: _____ Data Nasc.: _____

MEU JOGO PREFERIDO É: _____ Assinatura do pai ou responsável: _____

Este cupom deve ser totalmente preenchido em letras de forma e enviado para revista AÇÃO GAMES, Editora Azul S/A, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 - São Paulo - SP

O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!!

**Ligação em videogame,
não deixou barato.**

**Criou uma nova mania
em programa de tevê**



GAME

O programa dos jogos eletrônicos que vai descolar brincadeiras, desafios e prêmios chocantes. E tem mais: quem participa entra dentro dos jogos. É da hora!!!



PLAYGAME
VEIO PARA DETONAR...
Todo domingo, no SBT



Se você vive habando com o seu colega que detona Streets of Rage no Mega, pode comemorar. A Tec Toy está lançando Renegade, um jogo de luta do mesmo tipo do irmão mais velho do Mega, criado para a capacidade de memória do 8 Bits. E Renegade vem pra detonar: você é um cara que tem que fazer a limpa num monte de gangues de rua. Os paus rodam soltos em estações de metrô, estradas, portos, e em qualquer lugar onde haja alguém a fim de encarar você. Depois de fazer uma limpa, você pode sair para encarar a fase seguinte.



CENÁRIOS E DESAFIOS LEGAIS

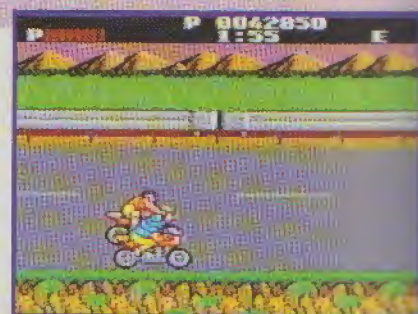
Em Renegade, os cenários surpreendem e o desafio é estimulante: além de contar com um bom número de golpes para uma versão 8 bits, você ainda pode encarar três níveis de dificuldade. Mas como nada é perfeito, a quantidade de golpes e bordoadas é proporcional às vezes em que pintam paus de sprite: você dá uma rasteira no inimigo e as pernas dele somem ou então o rosto do adversário desaparece depois que você deu uma boa bifa. É meio chato, né... Além disso, o som não chega a empolgar. Mas se você curte pancadaria, tente Renegade. No geral, vale a pena.



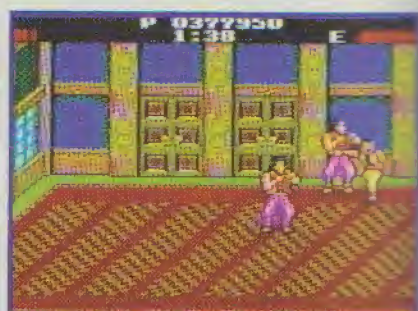
Para detonar este chefe na fase 1, dê muita porrada e jogue-o para fora da plataforma



Cuidado com o ataque de motoqueiros. Desvie das motos e contra-ataque com voadoras



Na estrada, fique sempre à esquerda das motocicletas, empurrando e dando porrada



Para detonar estes punks grandalhões fique num dos cantos e só ataque pelos lados

RENEGADE / Sega			
Luta		1 a 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

HÁ DOIS ITENS IMPRESCINDÍVEIS: O "P" AUMENTA O PODER DE SEUS GOLPES, E O "S" DÁ INVENCIBILIDADE TEMPORÁRIA

NO TOPO DA TELA, O MARCADOR "P" INDICA SUA ENERGIA E O "E" A FORÇA DOS ADVERSÁRIOS. NUNCA DEIXE O TEMPO ZERAR, SENÃO VOCÊ PERDE UMA VIDINHA!

MOVIMENTOS



1 - golpe para o lado esquerdo



2 - golpe para o lado direito



1 + 2 - voadora



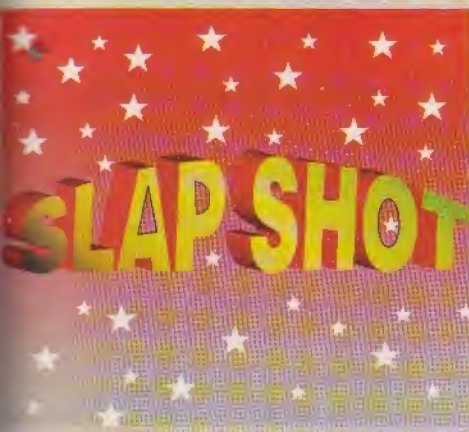
↓ + 1 ou + 2 - bater no adversário caído



←, ← + 1 - corrida com supersoco para a esquerda



→, → + 2 - corrida com supersoco para a direita



Galera do Master System que curte games de esporte: que tal parar de ficar babando com o maravilhoso NHLPA Hockey 93, do Mega Drive? Agora o seu console também tem um game de hóquei no gelo.

Slap Shot tem gráficos aceitáveis para um 8 bits, o som é regular e o desafio vai descabelar quem nunca jogou hóquei. É difícil manter a posse do disquinho e o game rola depressa, nem dá tempo de armar jogadas. Mas dá pra se divertir: os goleiros são super-frangueiros e as brigas na quadra servem pelo menos pra você dar risada.

Pancadaria no gelo

Seu objetivo é enterrar o disquinho no adversário e esta versão suprimiu as regras mais complicadas do hóquei. Saque apenas que você não pode dar um tiro que faça o disco atravessar a quadra sem encostar em ninguém. Nesse caso, você comete falta e leva uma falta perto do seu gol. E quando rolar uma briga, bata mesmo, pois o jogador sai da quadra.



Para ganhar, fique pressionando o Direcional para o lado do adversário e apertando o botão de soco.

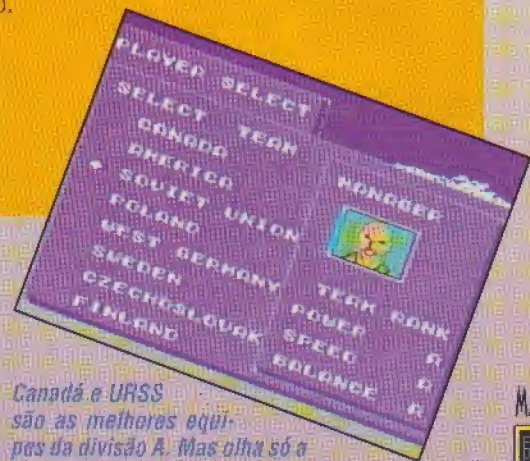
SÓ PRA LEMBRAR: AS SELEÇÕES DA UNIÃO SOVIÉTICA, DA ALEMANHA OCIDENTAL E ORIENTAL NÃO EXISTEM MAIS

TRÊS LIGAS MUNDIAIS

São vinte e quatro seleções de países a sua escolha, divididas em três ligas: A, B e C. Os melhores times estão na divisão A e os piores estão na C. Cada seleção tem três marcadores de avaliação: POWER (força), SPEED (velocidade) e BALANCE (equilíbrio). Prefira as que têm A em tudo.



Há dois modos de disputa: EXHIBITION, para jogar só uma partida, e TOURNAMENT, onde você participa de um campeonato mundial com jogos eliminatórios.



Canadá e URSS são as melhores equipes da divisão A. Mas olha só a cara do técnico soviético.

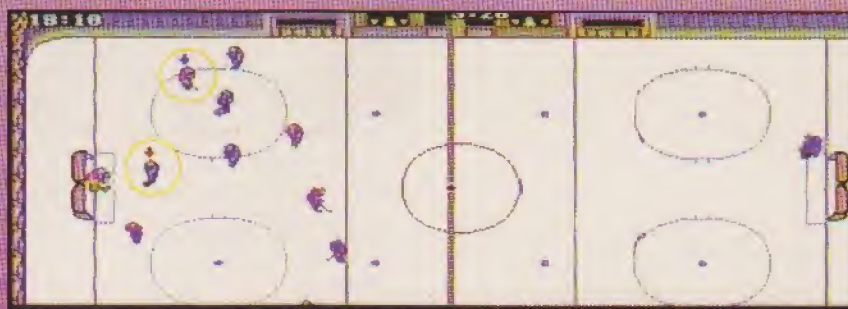
Saque as Manhas

★ Para ganhar nas disputas de disco, fique apertando o botão 2 rapidamente antes de o juiz apitar.

★ Na hora de marcar o adversário que está no ataque, não se descuide do seu goleiro e procure deixá-lo sempre bem colocado, pois você pode sofrer um chute fulminante a qualquer momento.

★ Enxergando uma boa brecha na defesa inimiga, chute logo, mesmo que você esteja no meio do quadra. Os goleiros deste game são frangueiros e você tem grandes chances de marcar o ponto.

★ As partidas têm sempre três períodos de 20 minutos de duração. Ainda bem que o tempo não é real.



O jogador perseguido pela setinha é aquele que está sob os comandos de seu joystick. Faça marcação cerrada.



No intervalo do segundo para o terceiro tempo, fique ligado nas instruções do técnico.



COMANDOS

1	Chutar para o gol/disputar divididas
2	Passar o disco/mudar setinha do jogador de defesa/soco



Se algum simulador de voo para computador já mereceu de AÇÃO GAMES uma nota máxima em qualidade gráfica, esse game é Comanche. A Softhouse NovaLogic caprichou mesmo. Usou a tecnologia de Bitmapping, em que as imagens são quadriculadas na montagem, para garantir uma visão quase real do cenário. Conforme você se desloca, as sombras se projetam como numa paisagem de verdade.

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

NovaLogic

Simulador

1 Jogador



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

Sem navegação

Uma das novidades de C.M.O. é a ausência de sistemas de navegação. Suas missões acontecem em qualquer ponto do mundo e você não precisa encontrar seu alvo: ele está sempre na sua cara e basta detoná-lo. O game só lhe informa se o alvo é aéreo ou terrestre.



Com tempo nublado, voe sempre mais alto para rastrear todos os inimigos.

Helicóptero moderno

O helicóptero Comanche é o mais moderno em uso nas Forças Armadas dos Estados Unidos. É um dos mais rápidos (atinge 300 Km/h), mais carregado de munição e inteiramente blindado. E possui tecnologia de última geração: infravermelho para ação noturna, sistemas de defesa antimísseis, localização de alvos, tudo feito eletronicamente.



Missão noturna, com infravermelho. Nos monitores do painel, visão detalhada do terreno e do alvo.

Wingman

Em algumas missões você tem um helicóptero parceiro, que segue todas as suas ordens e movimentos. Seu nome é Wingman. Mas ele tem munição limitada e a tripulação não é nada esperta. Use-o sempre no começo das missões e mande-o como isca.



O Comanche da frente é seu Wingman. Cuidado para não trombar com ele.

Jogabilidade

Além dos gráficos animais, Comanche bate muitos simuladores anteriores em jogabilidade. Os comandos são simples, leves e reagem no ato. Isso tudo deu ao game um dinamismo muito grande: você voa fácil e tem uma ótima noção de altitudes e distâncias.



Voo num canyon: projeção de luz e sombras e ótima sensação de relevo.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC 386 AT, 25 MHz, Monitor VGA, 4 Mega de memória RAM e 12 Mega livres no Winchester. Compatível com as placas de som do mercado.

**AO ATACAR,
NÃO FIQUE PARADO SENÃO VEM
MÍSSEL COM CERTEZA**

Como você percebeu, desafio não é forte do jogo, embora haja inimigos montão. Mas o visual compensa e o jogo não fica devendo: seu operador precisa quando um míssil se aproxima e quando há qualquer problema com a aeronave.



Este é seu co-piloto, usando óculos para visão noturna. Atenção para o que ele diz

COMANDOS

Comanche utiliza joystick padrão e teclado combinados

JOYSTICK

Movimenta o helicóptero em todas as direções, menos para subir e descer

Botão 1 - localiza o alvo

Botão Zero - dispara

TECLADO

Teclas para selecionar

1 a Zero - visões da cabine, das laterais e todas as demais

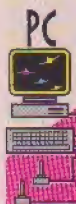
MONITOR ESQUERDO

F1	visão aérea da região
F2	radar detalhado
F3	visão do alvo
F4	objetivo
F5	danos
F6	help

MONITOR DIREITO

F7 a F12 - mesmas funções

Z	canhão
X	foguetes normais
C	hellfires
V	stingers
B	acionar artilharia da base
N	armas do Wingman
M	dispara duplos foguetes normais
-	aumenta rotação do motor
+	diminui a rotação do motor



VARIEDADE EM SUPER NINTENDO VOCÊ ENCONTRA NA BRINQUEDOS LAURA

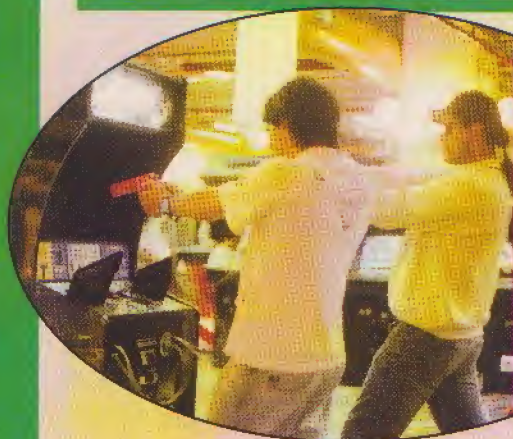


BRINQUEDOS LAURA

Completo linha de Super Nintendo Mega Drive

Shopping Marumbi: (011) 535.5261/531.7293/51.0973 Shopping Paulista: (011) 251.2818/289.1058

ENVIAMOS POR VIAS SEPARADAS PARA TODO O BR



LETHAL ENFORCERS

ENTRE BANDIDOS E REFÊNS

Você dá um rolê tão animal e sangrento que deixaria qualquer Swat no chinelo. Atire em escritórios, aeroportos, metrô e em qualquer suspeito. Atire também em objetos, câmeras, placas etc e fature uns pontos a mais. Só fique atento para não acertar pessoas inocentes, que geralmente são reféns e passam agachados gritando "Don't shoot!".

Neste arcade, não há manche e botão: são pistolas e gatilhos mesmo. E jogar em dupla é bem mais divertido

Tiroteio no shopping center! Você contra uma enorme gangue de pistoleiros assassinos, sequestradores, e outras pragas que amedrontam os cidadãos comuns. Muita adrenalina! Mas tudo de mentirinha: você está jogando Lethal Enforcers, outro jogo produzido pela Konami para salvar suas horas de tédio nos shoppings ou fliperamas.

O lance é o seguinte: você é um policial novato e tem que aniquilar um montão de criminosos barras-pesada. Para isso, você controla um joystick em forma de pistola apontado para a tela. Portanto, este arcade exige uma boa pontaria. Mande ver no gatilho, não tenha dó e seja rápido.

Só que é bem mais legal jogar em dupla: além da vantagem de um jogador cooperar com o outro, segue-se fielmente a história do jogo, em que os heróis são um franzino rapaz e uma morena (atraente, diga-se de passagem). Os gráficos são da hora, com cenários legais e personagens vividos por atores reais. Afinal, a galera que curte games violentos acha divertido matar de brincadeirinha e aos montes. Fazer o quê?

LETHAL ENFORCERS/Konami			
Tiro		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



Oh não! Esta inocente senhora levou um tiro. Não faça isto, senão você perde uma vida



Acerte pneus, vidros, passageiros e motoristas destas carangas, todos malandros



Pra detonar o chefe deste furgão, acerte os pneus, o cara e as bombas que ele manda



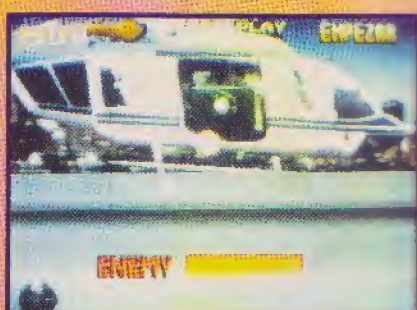
No bairro chinês, mande bala nas placas e encontre armas extras



Acerte as partes inferiores do trem do metrô e encontre algumas armas extras



Este chefe se protege atrás da asa do avião. Faça pontaria na hora em que ele se levanta



Um chefe que enche! Comece atirando no helicóptero e depois detone o cara da metrança



Chefão final - destrua os seis canhões das asas e depois aniquile o cara da cabine. OK?

VOCÊ ENCONTRA LETHAL ENFORCERS NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

FASES DE BÔNUS

Aparecem duas vezes no jogo e servem pra você fatu-
rar uns pontinhos extras.
Aproveite!

Você tem tempo limitado para
acertar a maior quantidade de
alvos. Boa pontaria!



SAI NOVO VIRTUA RACING

A Sega vem pra detonar de novo, não dando tempo pra galera respirar: produziu Virtua Racing Wide Vision, uma versão melhorada do primeiro e magnífico Virtua Racing. Os gráficos continuam poligonais e as perspectivas ainda estão de enlouquecer. Mas a distância entre o assento do jogador e a tela agora pode ser regulada e o banco é inflável, para simular com maior realismo as sensações de um piloto em curvas e freadas. A tela quase dobrou de tamanho e um novo alto-falante foi colocado atrás da cabeça do piloto: você recebe sons delirantes na cachola.



ARMAS

Você começa o tiroteio com um revólver 38 que tem 6 balas. Mas pintam outras armas que fazem os maiores detonos. Para pegá-las, basta acertá-las quando elas aparecem morgando em qualquer lugar da tela. Conheça as armas do jogo e crie calos no dedo que aperta o gatilho.

MAGNUM
balas de grosso
calibre

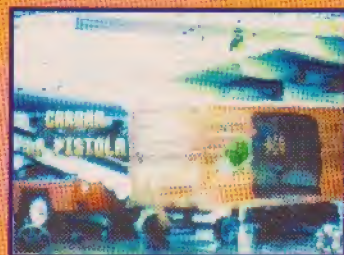
CANHÃO
tiros muito
largos e potentes

METRALHADORA
pra peneirar
o inimigo

**PISTOLA
AUTOMÁTICA**
faz o mesmo
estrago que o 38,
mas tem 12 balas

**RIFLE DE
ASSALTO**
pra arregaçar
tudo: lança
3 bombas

**PISTOLA
DE GRANADAS**
faz um
estrago
respeitável



Para recarregar sua arma, atire para
fora ou no centro do painel da máquina



DÊ AS CARAS BROTHER.

Chegou a sua vez de estar entre as feras.

A partir do dia 23 de julho até 1º de agosto, os melhores nomes do Game irão participar, ao vivo e a cores, do 1º FEAST GAME, no Praia de Belas Shopping. Eles vão dar dicas quantíssimas pra você resolver aquelas fases que andam enchendo seu saco, nos jogos mais radicais. Pois, todo participante do 1º FEAST GAME, tem direito a ficar numa cabine com essas feras durante um determinado tempo e perguntar o que quiser. E não é só. No 1º FEAST GAME, você ainda concorrerá a um video game e poderá participar de um campeonato que se realizará internamente.

Essa jogada você não pode perder.

Dê as caras brother e fique do lado das feras.



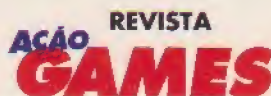
23 de julho a 01 de agosto
Praia de Belas Shopping
Porto Alegre - RS

Patrocínio:

Tênis
COOPER

PRA QUEM VIVE POR ESPORTE.

Apoio:





**LOCAÇÃO E VENDA
DE CARTUCHOS E APARELHOS**

**AS MAIORES
NOVIDADES DO JAPÃO
E DOS STATES SEMPRE
EM PRIMEIRA MÃO**

**SUPER NES,
SUPER FAMICOM, MEGA
DRIVE, SEGA GENESIS
E NINTENDO 8 BITS**

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

**VENDAS PARA
TODO O BRASIL VIA SEDEX**



**GARANTIDO!
O MENOR PRAZO DE ENTREGA!
FALE COM A GENTE!**

**RUA SANTE COLOMBARO, 202
CEP.: 03311-010 - SÃO PAULO-SP
TEL/FAX: (011) 942-9747**



VENDO

► Mega Drive transcodificado com oito cartuchos. Vítor F. Astolfi, tel.: (0172) 27-7860, São José do Rio Preto, SP.

► Cartucho Street Fighter 2, do Super Nintendo. Mário Flávio, tel.: (0132) 68-8777, São Vicente, SP.

► Mega Drive com dois controles. Fabrício dos Anjos Pardal, tel.: (011) 952-3591, São Paulo, SP.

► Dynavision 3 completo com três cartuchos. Henrique S. Cardoso, tel.: (0192) 77-1832, Artur Nogueira, SP.

► Game Gear com adaptador e nove cartuchos. Hélio de Souza A. Filho, tel.: (021) 289-0215, Piedade, RJ.

► Mega Drive japonês com dois controles e dois cartuchos. Gabriel Viana Silveira, tel.: (011) 822-4228, São Paulo, SP.

► Os cartuchos Spider-Man, Castle of Illusion e Strider, do Master System. Joana Bárbara Granquinto, tel.: (011) 858-0582, São Paulo, SP.

► Phantom System com dois joysticks, adaptador e três cartuchos. Paulo R. Panisi, tel.: (011) 869-8908, São Paulo, SP.

► Bit System com três controles turbo, adaptador e seis cartuchos. Mauro Mitsuo, tel.: (011) 210-7647, São Paulo, SP.

► O cartucho Pit Fighter, do Mega Drive. Vicente Eduardo Demasi, tel.: (011) 864-7008, São Paulo, SP.

► Coleção completa da Revista Ação Games. Fernando Viana Goya, tel.: (011) 946-2870, São Paulo, SP.

► O jogo Prince of Persia de Sega CD sem uso, na caixa. Tiago B. de Luca, tel.: (011) 542-0389, São Paulo, SP.

► Master System com 23 cartuchos, pistola, óculos 3D e rapid fire. Flávio R. Albuquerque, tel.: (021) 269-9693, Rio de Janeiro, RJ.

► O cartucho Super Mario World, do Super Nintendo. Rodrigo Minelli, tel.: (011) 491-7171, São Paulo, SP.

► Master System 3 com dois controles. Iulda ou Vinicius, tel.: (011) 208-4033 r.276, São Paulo, SP.

► Master System 1 com quatro cartuchos e óculos 3D. Viviane Ribeiro de Castro, tel.: (011) 295-7465, São Paulo, SP.

► Os cartuchos Kenseiden e Paper Boy do Master. Samuel Gonçalves, tel.: (011) 207-7418, São Paulo, SP.

► Mega Drive japonês na caixa com um controle e um cartucho. Thiago G. Ribeiro, tel.: (071) 321-8190, Salvador, BA.

► Phantom System completo com três cartuchos. Rafael Panke, tel.: (041) 256-5739, Curitiba, PR.

► Master System 2 com pistola e quatro cartuchos. Luciano Lima, tel.: (085) 227-9032, Fortaleza, CE.

► Master System 1 com pistola e seis cartuchos. Dêmerson Pereira, tel.: (011) 491-7014, São Paulo, SP.

► Game Gear com cinco cartuchos. Klaudio Henrique Aoki, tel.: (041) 225-8594, Curitiba, PR.

► O cartucho Super Mario World, do Super Nintendo. Douglas A. César, tel.: (011) 546-5789, São Paulo, SP.

TROCO

► Bicicleta Caloi 10 por Mega Drive completo. Ivan Rodrigo de Oliveira, tel.: (021) 371-0607 (recado), Rio de Janeiro, RJ.

► Cartuchos usados de Master System. Rafael Gomes da Rocha, tel.: (011) 944-1958, São Paulo, SP.

► Mountain Bike 15 marchas por Super NES ou Mega Drive com cartuchos. Leandro, tel.: (011) 813-1969, São Paulo, SP.

► Computador TK 95 completo por Mega Drive ou Super Nintendo. Raul Neto, tel.: (011) 869-9243, São Paulo, SP.

► Os cartuchos Kid Chamaleon e Streets of Rage, do Mega Drive por Magic Boy ou Quackshot. Jeferson

ou Vitor, tel.: (011) 947-0868, Paulo, SP.

► Computador TK 95 com 11 MB de memória por Nintendo americano. Adilson da Silva Cardoso, tel.: (011) 911-1841, São Paulo, SP.

► Walkiemachine por Nintendo completo. Alisson Heide de Moura, Rua Jerusalém, 105, perança, CEP 35701-032, Lagoas, MG.

► Cartucho Sonic, do Mega Drive por outro de meu interesse. Fábio Lopes da Silva, tel.: (011) 205-4000, São Paulo, SP.

► Cartuchos usados de Mega Drive. Fábio Popinigis, tel.: (011) 816-3000, São Paulo, SP.

► Cartucho Sonic, do Mega Drive por Streets of Rage. Arlindo Almeida, tel.: (071) 226-4312, Salvador, BA.

► Cartuchos usados de Nintendo americano. André Juliano E. de Almeida, tel.: (065) 563-1474, Paranaitá, MT.

► Mega Drive com controles turbo e dois cartuchos por Super Nintendo completo. Carlos Filipe R. Ferreira, tel.: (011) 531-5034, São Paulo, SP.

COMPRO

► Mega Drive com dois controles turbo e um cartucho. Diego Ferreira Paisane, tel.: (0427) 23-4200, Guarapuna, PR.

► Mega Drive completo. Constantino D. Filho, tel.: (041) 335-4000, Curitiba, PR.

► Cartuchos de aventura de Super Nintendo. Guilherme Farias Zabe, Rua Dr. Álvaro Costa, 144, B. 10, Apto. 201, CEP 96201-560, Curitiba, Grande, RS.

► O cartucho Great Basketball, do Master System. Ernesto Turiani, tel.: (011) 491-3675, São Paulo, SP.

► Mega Drive, Master System e Super Nintendo usados. Allan ou Fabrício, tel.: (033) 621-2521, Marquês, RJ.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Napoleão Unzué, 5777, 2º andar, CEP 05471-000, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.



89,7 São Paulo

Essa é a rádio.



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. Revisão - Suzete Stimpel. Fotografia - Ivan Carneiro. Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira. Consultores - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez.
Texto - Ivan David Silva

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádja Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 38, julho de 1993.
São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816.
Circulação desta revista: 1ª quinzena de julho/93.
Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.
ANER Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A
DUAS
SEMANAS
NAS BANCAS

SNES ALIEN 3



Este jogo nunca teve fama de ser muito fácil mas, na versão para SNES, está mais maneiro. Nossos pilotos darão o serviço completo

MEGA SUMMER CHALLENGE



Um bom game para juntar a galera nestas férias e fazer competições de canoagem, arco e flecha, atletismo e outros esportes olímpicos

NINTENDO DUCK TALES 2

Tio Patinhas e sua turma embarcam em mais uma aventura por vários lugares do mundo, caçando tesouros milionários

SHOTS

A Sega vai lançar nos Estados Unidos um revolucionário serviço que "transmite" jogos por TV a cabo. Com isso, os usuários não precisarão mais ter os cartuchos para jogar. Não é demais?



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília - DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4046 - Fax: (041) 252-2844

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

**AÇÃO GAMES. FEITA POR QUEM
CURTE E ENTENDE DE
VIDEOGAMES**

HAJA LENHA PRA QUEIMAR!!!

ÚLTIMOS DIAS DA GRANDE QUEIMA DE CARTUCHOS NA "TUTTI GAMES".


M. DRIVE
US\$
CONSULTE JÁ

STREET FIGHTER II
ROBERT STRIKE II
FATAL FURY
FLASH BACK


M. DRIVE
US\$
15,00

ARIEL MERMAID
BATMAN RETURN
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONIC II
TARTARUGA IV
CRUE BALL
CASTLE OF ILLUSION
DEVIL CRASH
FANTASIA
FIGHTING MASTERS
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
F1 NAKAGIMA
QUACK SHOT
STREET OF RAGE
S. MÔNACO GP
SONIC


S. NES US\$
25,00

CHESTER CHETAH
DRAGON LAIR
DESERT STRIKE
MAGURI SUZUKI
F ZERO
HOOK
MICKEY-M. QUEST
SIMPSONS
ROBOCOP III
STAR WARS
SOCCER CHAMP
TINNY TOON
TOP GEAR
GUN FORCE

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS.


M. DRIVE
US\$
19,00


ALIEN III
GREENDOG
SPIDERMAN
SIMPSONS
TASMANIA
A. SENNA GP
BULLS X LAKERS
ECO DOLFIN
HIT THE ICE HOCKEY
ROAD RUSH II
SUPERMAN
TALESPIN


M. DRIVE
US\$
25,00

BATMAN III
DESERT STRIKE
EX MUTANTS
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER (TENNIS)
KID CHAMALEON
SIDE POCKET
STREET OF RAGE II
W. TROPHY SOCCER
TINNY TOON
X MEN


M. DRIVE
US\$
33,00

BEST OF THE BEST
CHAKAM
CYBERCOP
D. DRAGON
G. LOC
OUT RUM 2019
S. PLATER HOUSE II
7 UP SPORTS



NINTENDO S
BITS US\$
14,00

BATMAN I
DJ BOY
HOOK
INDIANA JONES
VOLEY DE PRAIA
PUNISHER
ROBOCOP III


NINTENDO S
BITS US\$
18,00

CAPITÃO PLANETA
F1 HERO II
FLINTSTONES
FERRARI G. PRIX
GOAL
POWER BLADE II
ROCKMAN IV
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPERMAN
S.MARIO III
STREET FIGHTER II
TINNY TOON
WACKI RACES




NINTENDO S
BITS US\$
25,00

BARTMAN RADIO ACTIVE
PERNALONGA
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
STREET FIGHTER IV


S. NES US\$
28,00

ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATMAN RETURN
BULLS X BLAZERS
RUSHING BEAT
PRINCE OF PERSIA


S. NES US\$
36,00


ALIEN III
BEST OF THE BEST
CONTRA III
FATAL FURY
GOAL
JACK CRUSH
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER WING COMANDER
STREET FIGHTER 2½
RAMA ½ II
NIGEL MANSEL


ADARELHOS
US\$

S. NINT. BABY US\$ 150,00
S. NINT. COMPL. US\$ 190,00


S. NES US\$
50,00

BUSBY
S.F. 2 CHAMPION EDITION
DRAGON BALL
FINAL FIGHT II
STREET COMBAT
TASMANIA


S. NES US\$
CONSULTE JÁ

BATLETOADS
COSMO POLICE II
PUTTY
ROYAL RUMBLE
TWIN BEE POP'N
VEGAS STAKES
KAWASAKI CARIBEAN


S. NES US\$
18,00

ACROBAT MISSION
DARIUS TWIN
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNNER
RIVAL TURF
SPIDERMAN X X-MAN
STRIKE GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTMAN
TARTARUGAS IV



TPC-1

Para Dynavision 2 e 3



TPC-2

Para Mega Drive* e Genesis*



TPC-3

Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game*



TPC-4

Para Master System* e Atari*



TPC-5

Para SNES* e Superfamicom*



TPC-6

Para Nintendo Americano (NES*)

A DYNACOM APRESENTA

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;

TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;

TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;

TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.

TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;

TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.